平成元年11月10日発行(毎月1回10日発行)第3巻第11号(通巻32号) 昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊 MSX・FAN

11

MSX2+の新機種発表!

1989/NOVEMBER/460YEN

●特別付録
イースⅢ

●SCOOP
ロードス島戦記
ルーンワース
ブライ/サーク
ファイナルファンタジー

●NEW
野球道/アレスタ2
ウルティマⅡ
銀河英雄伝説
死体置場で夕食を
ディスクステーション7号
グラムキャッツ

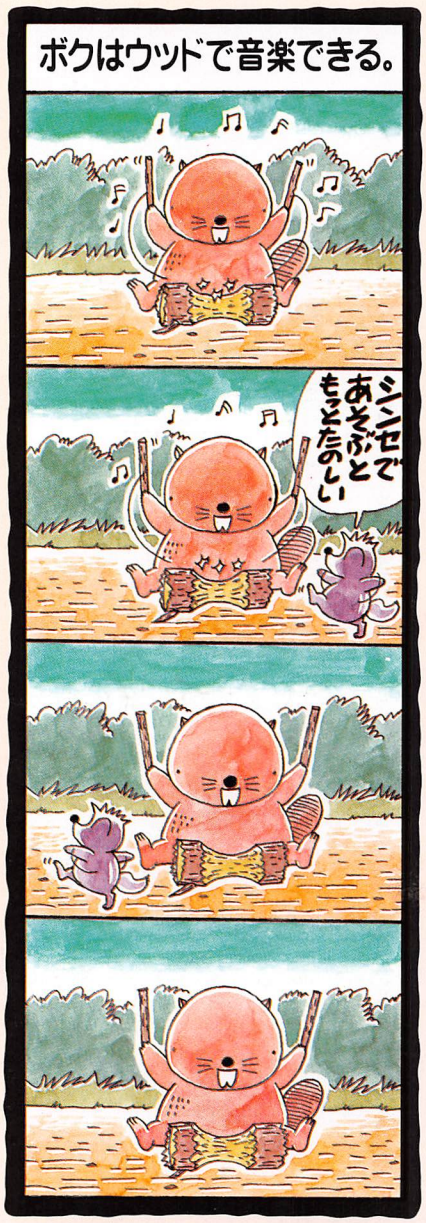
●㊙情報満載
〈激ペナ2の大技と地区予選の中間報告ほか〉
ゲーム十字軍

●LIST
ゲームプログラム13本

●ATTACK
クリムゾンⅡ/水滸伝/A列車で行こう

SONY

（ヤサシイ。



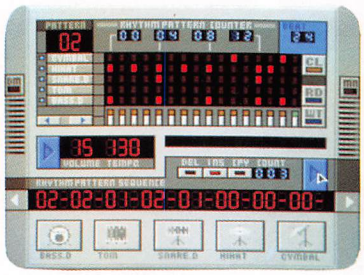
【ミュージックだ。】

「F1シンセサイザー」ついた。

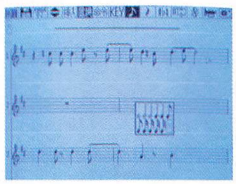
もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。今度のF1XV付属のクリエイティブツールIは、そのシンセの機能を一杯詰めて誕生。しかもFM音源対応。迫力のサウンドだ。

「君はミュージシャンだ」

だれでもヤサシク音楽づくりが楽しめる『F1シンセサイザー』登場。4つのモードで誰でも簡単に作曲家になれる。



ヤサシイの①.楽譜作成モード。グラフィックボールを使うとスイスイ楽譜が入力出来てしまうのだ。



ヤサシイの②.リズム作成モード。曲のバックに流れるリズムだってカンタンにタンタンタン♪と刻めちゃう。

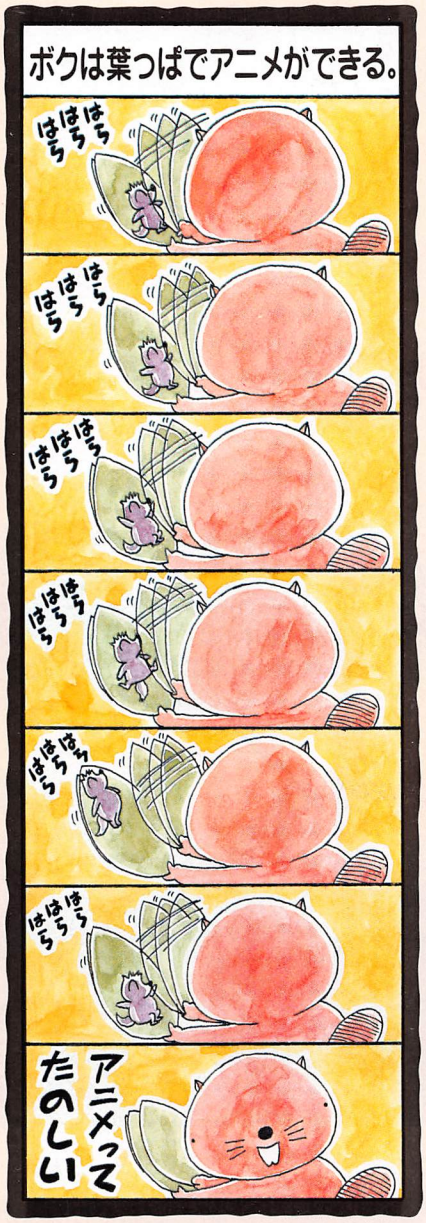
ヤサシイの③.オリジナル音メイキングモード。自分だけのオリジナルサウンドを作るモードだ。サンプルデータも付いているからヒントにしてほしいな。

ヤサシイの④.スコアプレイモード。楽譜が出来たら即、演奏出来る。作成した楽譜からどんな曲がとびだすかな。

（みんなにスゴイ。）

●商品のカタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー㈱カタログMF係へお申し込み下さい。● MSX2 はアスキーの商標です。

タノシイ。）



【アニメだ。】

「らくらくアニメ」ついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールIIは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。さらに、MSXボイスレコーダー、キーボードレッスン、グラフィックエディターVer.2.0もついているんだ。

「君はアニメーターだ」

アニメを作るのは大変！と思っているかな？とんでもない。「らくらくアニメ」なら気分はもうアニメーターだ。

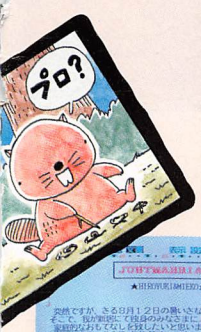
タノシイの①. XV付属の『グラフィックエディター』で作った絵を字幕を入れてアニメ表示できる。(『ボイスレコーダー』で取り込んだ音を効果音としても使える。)

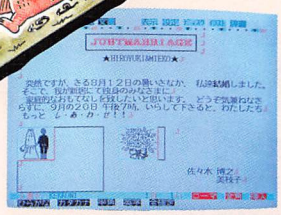
タノシイの②. アニメサイズは画面4分割から最大16分割まで。サイズはいろいろ簡単に変えられる。らくらくアニメサンプルも付いている。参考にしてほしい。

さらにタノシイ。ビデオデジタイザー HBI-V1新登場。

テレビやビデオの画像をMSX2+の1.9万色の自然画に変えて取り込んでしまう。それがビデオデジタイザーだ。そうやって取り込んだ画像は、もちろん『らくらくアニメ』でアニメ化できる。MSX2にも対応しているぞ。

MSX2/MSX2+ HBI-V1 標準価格29,800円(税別)





みんなのためのワープロ、ついた。

XVに、おなじみのワープロソフト『文書作左衛門XVバージョン』、ついた。30文字×20行表示だから長い文書の編集もホイホイ。プルダウンメニューで使い勝手もバッチリだ。約30種のイラスト集もついている。

■新クリエイティブパソコンF1XV■MSX2+仕様■JIS第1第2水準漢字ROM、MSX-JE標準装備■FM音源標準装備■3.5インチFDD搭載■1.9万色の自然画モード■BASIC文法書・解説書、クリエイティブツール解説書付属■スピコン・連射ターボ標準装備

別売 トリニトロンカラーモニター CPS-14F1 標準価格60,000円(税別)

別売 アクティブスピーカー SRS-150EX(2台1組) 標準価格24,300円(税別)

別売 サーマルカラー漢字プリンター HBP-F1C 標準価格49,800円(税別)

別売 グラフィックボールGB-6 標準価格9,800円(税別)

3枚のディスクがついた

新クリエイティブパソコンF1 XV

HB-F1XV 標準価格69,800円(税別)

MSX2+ 10月21日新発売

新化。

視覚新論による視覚的表現(Visual Representation)

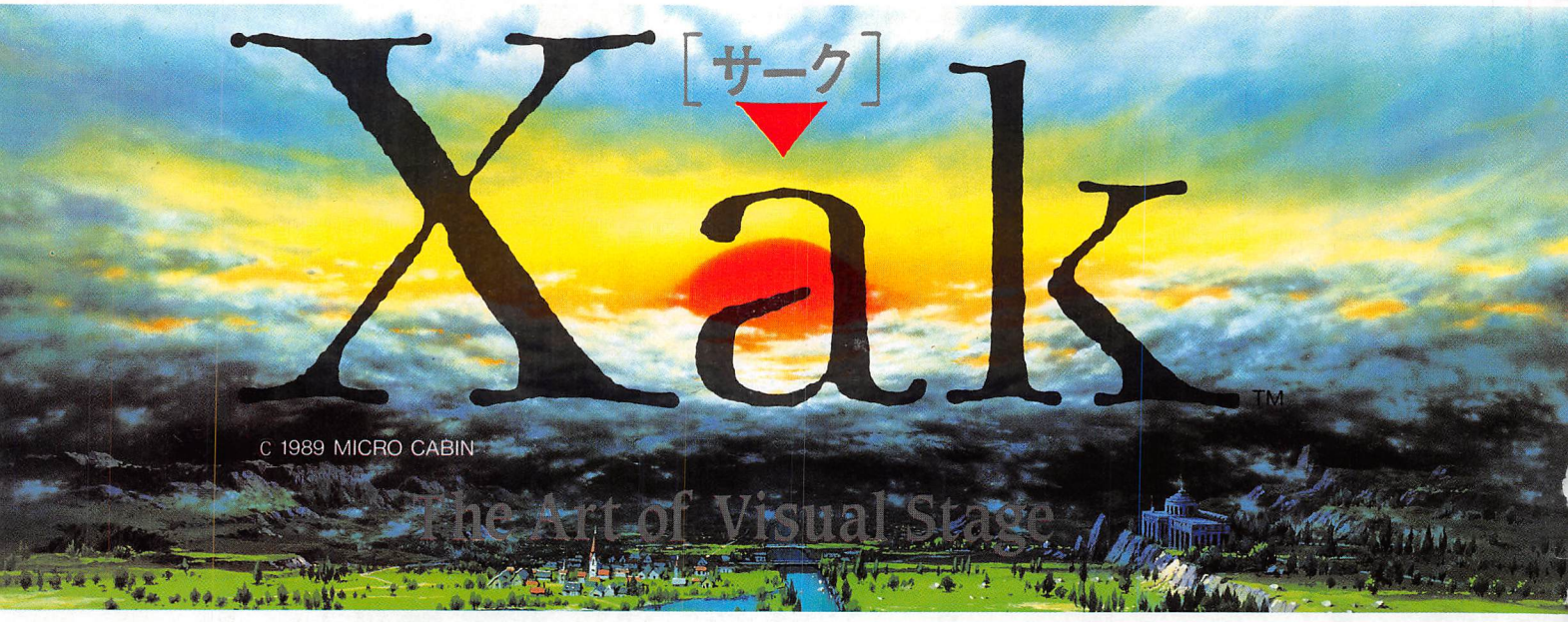
今まで、限界だと思っていた事

不可能とされていた事

知らずにごまかされていた事

それらすべてが、新開発「VRシステム」によって実現した

進化の領域をはみ出した、まったく新しいRPG誕生



きっと気づいていた人も多いはず、ゲームの世界って不思議なことばかり。大人も子供も、そしてモンスターもみんなよく似た大きさの2頭身。そして、よく似た行動パターン。ちょっと違うのはデカキャラくらいのもの。
木や岩など障害物には隣接できないし、影の付き方がとっても不自然など。数え上げたらきりがありません。

しかし、サークはそれらの不思議な現象をすべてVRシステムの開発によって解決したのです。VRシステムとは基本的には技術ではなく、論理に基づく視覚的表現方法です。サークの世界そのものをゲーム化したのではなく、描写したというものです。今まで不可能だとされていたその方法がゲームにまったく新しい世界感を創り出したのです。

大人は大人らしい、子供は子供らしい大きさや動きで、同一エリアに存在し、動いています。もちろん、モンスターも行動パターン豊富で独自の動きやスピードを持っています。動きの自然さ、均等なスケーリングは当たり前のことなのです。そして、広大かつ変化に富んだマップの数々。澄んだ湖、巨大な海、広く様々な地勢の地下ダンジョン、マグマ地帯等など。今までは、小さかったアニメーションサイズもぐーんとワイドになりました。

超現実的自然世界サーク、今まで限界だと思っていた事、不可能とされていた事、知らずにごまかされていた事。それらすべてを解決した、なんとも自然な気持ちよさ。

今まで、どこか不自然だったRPGの最大の欠点はこれだったのです。

マイクロキャビン®
株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

MSX・FAN 11
CONTENTS
1989
NOVEMBER

㊟記事中の価格は特に断りのない限り税別です。

本書に関するお問い合わせは
☎03-431-1627へ
読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

FAN SCOOP ★開発途中をご紹介！

緊急情報 年末に予定されているRPGをまとめてスクープ

年末RPG特集 …6
ルーンワース/ブライ
ロードス島戦記/サーク
ファイナルファンタジー

FAN ATTACK ★いけゲームは3度おいしい!?

クリムゾンを倒すための冒険も、これで最後！
クリムゾンⅡ …10

国起こしから高俅との戦いまでを追う！
水滸伝（すいこでん） …18

鉄道経営の極意。線路と駅と町の関係にこだわる
A列車で行こう …26

FAN NEWS ★実りの秋の新鮮ゲーム

勝つチームの作り方、教えます
野球道 …106

マップもストーリーも大きなRPG
ウルティマⅡ …108

超高速スクロールシューティング第2弾 アレスタ2 …110

連続殺人と夫の関係を探るAVG 死体置場で夕食を …111

宇宙艦隊戦のシミュレーション 銀河英雄伝説 …112

ネコに変身して捜査する♥AVG グラムキャッツ …113

DS fan ディスクステーションの情報ページ ふっくらおいしい7号登場！ …114

特別付録 イースⅢ FAN BOOK
アドルの新たな冒険が始まる……

ファンダム …40
●第3回MSX・FANプログラムコンテストノミネート作品発表(後編)
はじめてのファンダム …51
AVフォーラム(MSXサウンドフォーラム改題) …72
ファンダム通信スペシャル …73

BASICピクニック …36
●パターンを変形するビット演算

FM音楽館 …78
●チャチャチャのりのオリジナル作品・Wave Motion/中村八大作曲、渡舟人作詞のジンジロゲの歌

ゲーム十字軍 …30
●激ペナ2／シルヴィアーナ／信長の野望・戦国群雄伝／スーパー大戦略／ヴァリスⅡ／ザ・ゴルフ／アンジェラス／ポッキー／イントゥルーダー／D. C. コネクション

MSX2+の新機種発表。各社徹底比較特集！
情報おもちゃ箱 FFB …97
●パナソニック、ソニー、サンヨーの新機種特集……ほか

FAN STRATEGY …76
●マスター・オブ・モンスターズ：塔移動を使った電撃作戦：雷神と大火炎の効果／スーパー大戦略：幻のスーパーユニット

記憶のラビリンス 第7回 …104
●『スナッチャー』～ギリアン・シードとは誰なのか?～

THE LINKS INFORMATION PAGE …75
●夏休みにこんなに大勢の仲間が増えてメール激増

M・FANスーパーデータ学 …115
●第7回／MSXに出会って、いまはこんなライフスタイル！

ON SALE ●今年は8月15日から9月14日まで …117

COMING SOON …118
●アークスⅡ／上海Ⅱ／妖魔降臨／トリロジー／雀ボーグ～すずめ／緊急フォロー：スーパー大戦略マップコレクション、プロ野球ファミリースタジアム

MSX新作発売予定表 …122
●9月25日現在の情報を満載

FAN CLIP ●ボーステック …123

読者プレゼント ●掲載ソフト30本プレゼント …116

緊急情報
FAN SCOOP

年末RPG特集

年末にソフトが多く出るのは例年のこと。が、こんなに大きな、しかも人気の高いRPGがかたまって出るのは例がない。そこで今回は開発途中の各ソフトのようすを紹介しよう。

ブライ

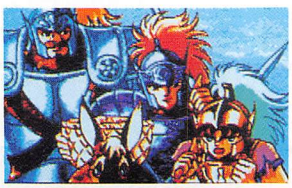
媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	未定

リバーヒルソフト☎092-771-3217

あの『抜忍伝説』や『ラストハルマゲドン』のシナリオを書いた飯島健男氏が、しばらくぶりに新しいRPGを発表。制作はリバーヒルソフト。MSXでは、現在のところゲームをして遊ぶことはできない。デモがすこしあるだけ。システムを優先して組んでいるので、それができあがったらすぐだ。

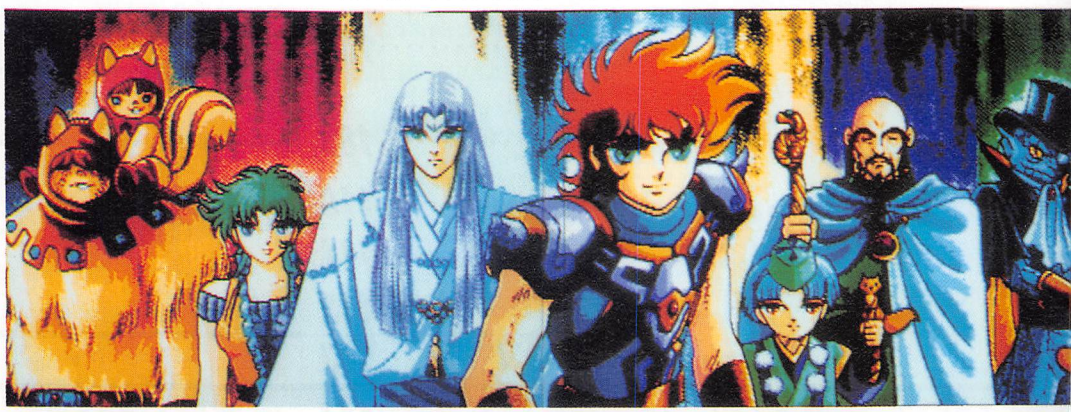
あの『抜忍伝説』や『ラストハルマゲドン』のシナリオを書いた飯島健男氏が、新しいRPGを書きあげた。制作は、美しいグラフィックや完成されたシナリオで定評のあるリバーヒルソフト。キャラクタのデザインや、画面設定などすべてをアニメ界では聖闘士星矢（セイントセイヤ）で著名な荒木伸吾氏と姫野美智女史が担当。また、音楽を女性ロックバンドのSHOW-YAが作曲している。オープニングはかなり長く、ゲームの世界にゆっくりと引きこまれていく感じがする。キャラクタがそれぞれにおいたちや性格の違いがあって、アニメーション処理をふんだんに入れたグラフィックを見ていると動く絵本を読んでいる感じがする。キャラクタの表情も豊かで、なかなか深いストーリーの気配を感じさせる。

主人公の海賊ザン・ハヤテ。闇の軍勢によってて牢屋に閉じこめられている。そんな彼の元へ、八玉のうちの1つが飛んできて、光りの御子を守り、闇をはらしてほしいと告げる



光りの御子を闇の軍勢から守るために、放浪の旅に出る三銃士

さて、突然だが、みんなのなかでどれほどの人が『ブライ』について具体的なイメージを持っているだろうか。ふつうのRPGにありがちな○○クエストとかドラゴン○○、○○の冒険みたいなタイトルではないし、下の8人の主人公たちの絵を見ても、日本人の若い青年らしき男の子を中心に、おじいさん、リザードマンみたいなヤツ、着物を着た美形……と種々雑多な感じで、見方によっては12月のカレンダーのようにオールスターが一堂に会した感じ。だが、表舞台の人間というより、どこか裏街道を行くような臭いがある。『ブライ』とはそんなふつうに暮らしている人々ではなく、無法な行いをする人やならずもの、



竜一族の頭である幻左京。彼の元へも八玉のうちの1つが飛んでくる

いわばアウトサイダーのことを意味している。漢字で書くと、無頼となる。8人のそれぞれがあるこだわりをもって孤独に生きようとしている、そんな彼らの生きざまがテーマになっているというわけだ。

それでは、『ブライ』のオープニングのストーリーをかんたんに紹介しておこう。

キプロスの地を手に入れたいビドー(右下の七獣将の中央にいるやつ)と七獣将は、闇の神ダールをよみがえらせる。だが、キプロスには、ダールが復活すると光りの神とそれを守る八つの守護星が誕生するといういい伝えがあった。

針使いの勝ち気なリリアン

そして、いい伝えどおりに誕生した神の御子。だが、闇の手がまわり、三銃士に守られて放浪の旅に出ることになる。だが、やがて追いつかれ、三銃士は致命傷を追う。最期を悟った3人は力をふりしぼって御子を守るために光りの結界を張り、さらに8人の守護星を集めるべく、光りかがやく8個の玉を天空に放った。結界が存続するのはたったの1か月。その間に8人の守護星が集まらなければ、キプロスはビドーの手に落ちてしまう。放たれた玉は8人の元へ飛んで行き、光りの御子を守り、闇をはらしてほしいと告げる。そして、8人のそれぞれの旅が始まる。光りと闇の闘いをめざして……。

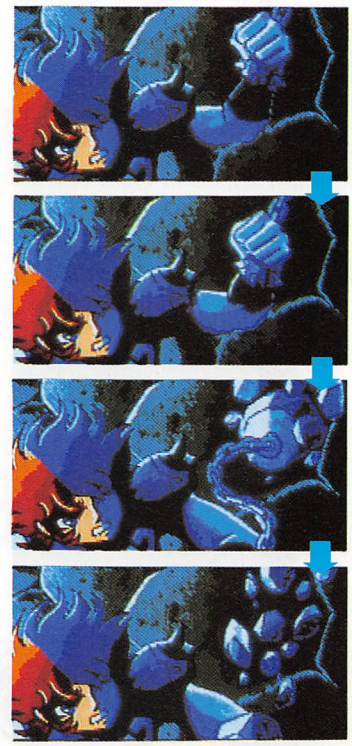
この8人が一堂に会するまでのそれぞれの旅が、1つずつの別のシナリオになっていて、全部で7つ(熊っぽいゴンザとリスっぽいマイマイは兄弟なので1つのシナリオ)の違ったふんいきのゲームを楽しむことができる。それが、第1部。第2部は光りの御子の元にたどりついた8人が、パーティ形式で進むというもの。さらにこのゲームは1部と2部を1つにまとめて上巻として出し、そのあと続編として下巻を出すことになっている。それというのも、シナリオの大きさ、グラフィックの豊富さなどの理由だ。

さて、RPGにはよく、「壮大なストーリー、広大なマップ」というものが存在するが、話を聞いてみると、そういった漠然としたものに反発するように制作されている。8人のそれぞれのキャラクタには、かなり細かい性格づけがされていて、小さい男の子のクークは暗くて狭いところが嫌い。だから、洞窟の中に何かありそうでもダダをこねてしまったり、女性のリリアンと中心のハヤテはなぜか仲が悪く、隣どうしに決してなろうとしない。そのさまざまの持ち味が、微妙にストーリーの伏線となっていく。ゲームのなかでのそういった必然性は、ムダなようだが、キャラクタの行動や気持ちがこちら側にも読めるようになり、そのとき初めてゲームと一体となれるというもの。

『ラストハルマゲドン』ではユーザーの心の内に不思議な後味を残した結末。その飯島氏が、また何かしらのテーマを秘めて書き下ろした『ブライ』。光りと闇の2つの世界を設定し、そこにハヤテたちとビドーたちのアウトサイダーたちの生きざまを重ね、それぞれの光りと闇をみつめる。

全面アニメーション

オープニングのシーンでハヤテが牢から逃げ出そうとして、鎖を断ち切ろうとするシーン。グイッと引っぱって、もう1度はずみをつけて力強く引くと、なんと抜けてしまった。こんなアニメーションシーンが、目を見はるほどある。



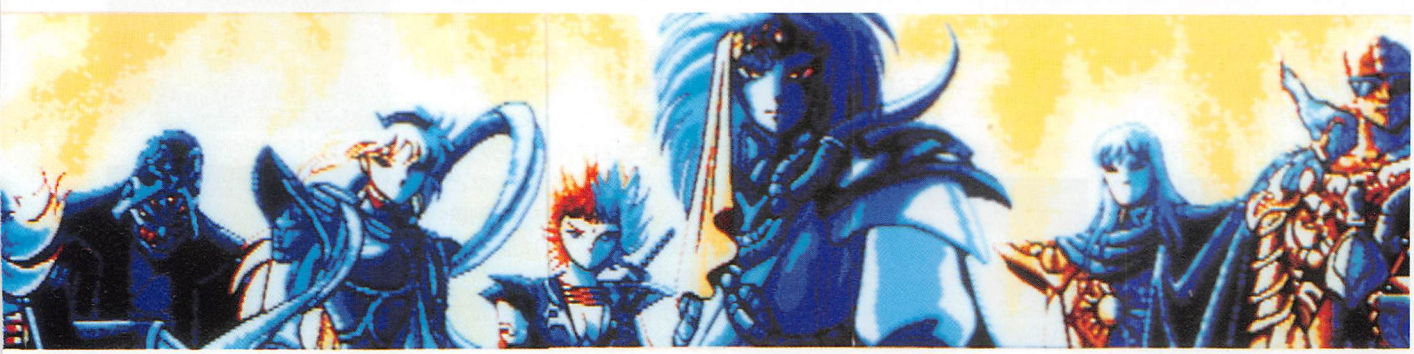
占い師のアレック・ヘストン

八玉の戦士

八玉の導きによって集まる勇士たち。彼らの手で光りの御子を守り、闇の軍勢と闘う

ビドーと七獣将

中央にいる美形がビドー。それぞれが個性的な生いたちをもつ

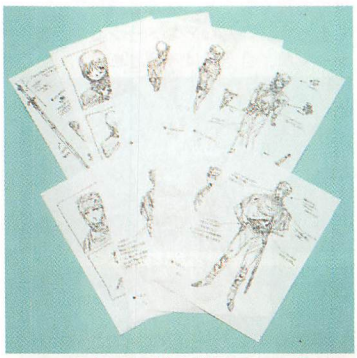


ルーンワース

T & Eソフト☎052-773-7770

あの『ハイドライド』シリーズと同じゲームデザイナーが担当するRPG。現在マップは地区ごとに別々に開発中。最後に1つになるのは12月か……？

媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	未定

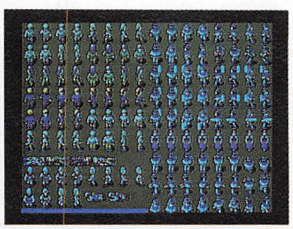


主人公の少年と美少女ミリムの設定資料なのだ

画面の感じは『ハイドライド』シリーズと同じ斜め上からみた構図。シリーズと違うのは、舞台となるフェアリーランドのような大きなマップがないこと。城や墓地の間をトコトコとひたすら歩くことはない。1画面のマップを呼び出して、行きたいところを選ぶだけと便利。

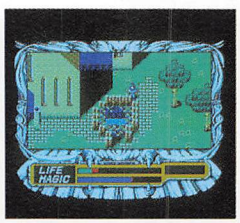
さて、ストーリーはというと、神聖紀1527年のある日、女王オールマムを神と奉ずるバハマーン神国が、永い歴史を持つ国サリスを突然に襲い、サリス王家の血を引くものはすべて殺された。サリスと親しい神聖国のサイア王国はその知らせにバハマーンへ向かった。そして10年後、山賊のなかにいた少年は、謎の暗殺魔術団に襲われる美少女を救った。だが、その結果父を失い、そこで出生の秘密を知る。少年は形見の剣を片手に美少女ミリムと相棒のアルと冒険に旅立つ。敵は超美形のレシェルだ。ちなみにこのゲームは、副題を『黒衣の貴公子』という。

※ホントはオバQは出てきません

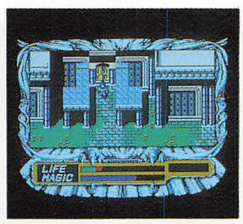


街をうろうろしている人たちのキャラクタ軍団

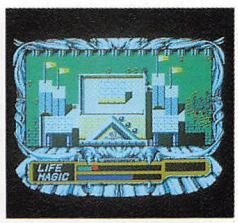
どこだかまだ未定の街の建物をのぞいたが……



街には池もある。開発途中なのでよくわからない



ここはどこだろう。こんにちわーったら！



どうやらお城らしい。旗がパタパタして風がそよぐ

ロードス島戦記

ハミングバードソフト☎06-315-8255

移植物はシステムから始めるのが多い。だいぶ開発が進んでいるようだが、お見せできる新しい画面はまだ。早く出せれば出したいが発売は年内目標。

媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	9,800円

この夏に発売になるかもしれないといっていた時期から、ゲームの特集希望が殺到して、いまだにその勢いは衰えていない。毎月、何かしらのフォローをしていきたいのだが、MSX版の新しい画面はなかなかむずかしそう。システムになる部分を先に移植してから一気に画面を、という予定ということで、もうすこし待つしかない。

ゲームのストーリーというか設定をかんたんにおさらいしておこう。

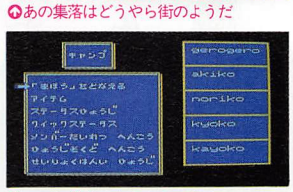
呪われた島として名の高いロードス島。その島の南に浮かぶ島マーモ。マーモは暗黒の島と呼ばれ、そこを武力で統一し、自らを暗黒皇帝と名乗るベルド。この暗黒皇帝の魔の手が、ロードス島にしのびよる。この魔の手から島を守るのがキミの使命だ。プレイは最大6人までのパーティが組める。冒険の途中では、戦況がいろいろ変わり、旅のふんいきはほかのRPGにないものがあるのがうれしい。また、文庫版で出ている小説の『ロードス島戦記〜灰色の魔女〜』を合わせて読んでおくとその物語のなかに登場する、いろんなキャラクタに再び出会えるなどの楽しさもある。もちろん副題の灰色の魔女もしかりだ。とにかく発売が待ち遠しいところだが、もうすこしらしいのでガマン、ガマンだ。

オープニングの画面。なぜか不気味な感じ

アニメーターの出渕さんのキャラは人気だ

マップ移動画面。川がきれい

あの集落はどうやら街のようだ



コマンドはこんなふうになる

サーク

画面などはもうだいぶできている感じ。オープニングはすでに完成。あとはちょいちょいとチェックを入れるだけ、というところ。だから、発売は12月8日と決定。詳しいことは来月報告しよう。

マイクロキャビン☎0593-51-6482

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク／PAC
価格	8,800円

かっこいいタイトル画面だ

水色を基調にした美しい画面のRPG。どこかおとなっぽいふんいきがある。

さて、ストーリーはRPGでは常識になっている人とモンスターが共存していた世界が舞台だ。ある日、ウェービス国に世界を支配しようとする野望をもつモンスターパドゥーが現れた。平和をかき乱すパドゥーを阻止すべく、戦いの神であるデュエルはパドゥーの魂を北の果ての「永久氷壁」へ、身体を「王家の聖域」へと、別々に封じこめた。だが、時が流れて何者かによって封印が解かれ、パドゥーの魂は解き放たれてしまったのだ。すでに戦いの神のデュエルは人間と恋におち、死んでしまっていた。この危機を救えるのはデュエルの血を引く者しかいない。そう、つまりキミなのだ。というわけで正統派のRPGとして他機種版で人気の高かったこの作品。発売はまだかのようで、楽しみだ。

現在のところの開発状況は色の調整や、細かな点を修正中。このゲームのいちばんの特長であるキャラクタのリアルさも、見たかぎり申し分ない。右の写真では小さくてよく見えないかもしれないが、洗濯物ははためいているし、人物やモンスターのしぐさや服装などはこだわりすぎるぐらい細かく表現されている。ここには紹介できなかったが、主人公が武器を持ち換えたときに絵が変わるのはもちろん、倒れている人を助けたときにおんぶをして連れていくなんてこともする。なんだか、ガリバーになって小人の世界をのぞいているような気分になる。また、音楽は、FM音源をフルに活用した美しい曲でいっぱい。

オープニングはビジュアルに力が入っている。かなりいいセンだ

これもオープニングから。こいつがパドゥーなのだろうか

小太りなキャラではなく、木に影があったりリアルな表現に注目

あれは洗濯物かな。のんびりとしたふんいきの村のようすだ

ダンジョンのなかもリアルだ

ファイナルファンタジー

意外に好調に移植が進んでいる。『サーク』とどちらを先に出すかというと、こちらが1週間後の予定。

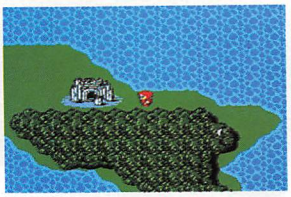
マイクロキャビン☎0593-51-6482

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

ファミコン版では人気が高く、続編も発売になったほど。見た目は『ドラクエ』に似ているが、戦闘モードが特に変わっていて楽しい。敵は左側にいて、4人のパーティは右側にいる。最初に闘うやつは花いちもんめのように前に出て闘い、ダメージをくらうと、もどって疲れたようなしぐさをする。かわいいやつ、なんて思わせてくれるのだ。チビのキャラクタを操作しながら、緑がまぶしい草原をひょこひょこ進むのは、ひさびさにのんびりする。ぐっと重い正統派のRPGが苦手の人は、ピクニック気分で楽しめる『ファイナルファンタジー』がよいかもしれない。

ストーリーは4つのクリスタルに光りを宿し、世界の平和を取りもどそうというもの。街を行ったり来たりしていろんな頼みをきいてやったり、情報を集めてすすめていく。

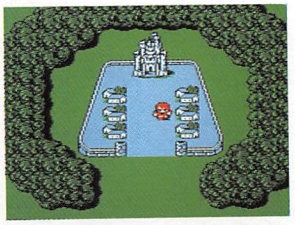
上で紹介している『サーク』とほぼ開発状況は同じ。発売は、すこしずらして『サーク』発売の約1週間後になる予定だそうだ。12月の15日あたりがあやしいね。



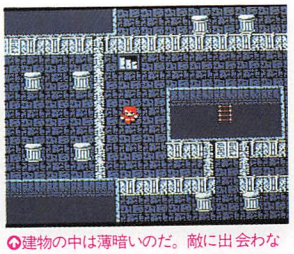
広大なマップの上を進むけなげな主人公。ここは城なのかな

こうやって歩いていると敵が突然ぶつかってきて困るのだ

街には武器屋とかの店が、つまりいろいろあるわけなのだ



どうやらここは、お城のある街らしい。でもかわいいなあ



建物の中は薄暗いのだ。敵に出会わないことを神様に祈りつつ

FAN-ATTACK

クリムゾンIIもいよいよ大づめ。攻略最終回!

先月、小物語4話と本編のパーティが集まるまでを攻略。でもこれでは、冒険を半分もクリアしていない。今回の後半からがほんとうの冒険のはじまり。いよいよラストまでじっくり攻略。

クリスタルソフト
☎06-326-8150
発売中

媒体	LD 2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

仲間はこうして集まった……

冒険は4人のメンバーを集めることからはじまった!

凶悪かつ邪悪な「クリムゾン」を3人の勇者が倒してから50年、ふたたびあの恐怖が繰り返されようとしている。

キミは村長に呼ばれ、世界を救える聖なる勇者だということを告げられる。勇者は、ほかにも4人いるらしく、それぞれが不思議な玉を持っているという。キミも不思議な玉をもらい、打倒クリムゾンの旅に出ることになった。

魔物に光の像を奪われたために闇に閉ざされた森に光を取りもどし、4人の勇者をさがす旅はいよいよはじまった。

南のほうにある山に行くと、一人前の戦士になるための儀式を受け、光の玉を持ったゴーバスに出会った。彼を仲間に加え、さらに北のほうに旅を続けるとふたたび山を見つけた。そこで、修行中の僧侶、かげろうの玉を持ったリーマが仲間に加わった。

そんなとき、とある村で天才科学者のうわさを聞き、彼をさがしているうちに、彼の娘に出会った。彼女は、北の塔に行ってサンゴの首飾りを取ってきてくれたら、父に会わせてあげようという。死ぬ思いで首飾りを取ってくると、彼女は1通の手紙をくれた。

手紙を持って研究所に行き、博士に会い、世界の危機を救うために旅をしていると告げると潜水艇をくれた。しかし、古代エネルギーがないため潜水はできない。が水上の移動には役立つ。

水上が移動可能になり、北東のほうの島で魔法使いマーロンに会った。彼も不思議な玉を持つ勇者だった。そこから西のほうに川を渡ったところで、最後の勇者、女戦士ナターシャを見つけた。パーティは5人そろい、いよいよ打倒クリムゾンの旅がはじまった。

不思議な玉を持った戦士ゴーバス、僧侶リーマ、魔法使いマーロン、女戦士ナターシャの4人の勇者が、それぞれの思いを抱きつつ仲間に加わった。5人そろって力をあわせなければクリムゾンは倒せない

潜水艇
ネプチューン号

ようやっと潜水艇がもらえた。でも、古代エネルギーがなくて潜水ができないので今のところは単なる船

打倒クリムゾンの新たな冒険がはじまる。これからが本番だ!

仲間がそろい、新たな旅へ

これからが打倒クリムゾンの旅のはじまり。先は長い。

今回の後半の攻略は、潜水艇を手に入れ、仲間が5人そろったところからスタートする。

本編のまえに、各キャラクタの小物語が4つもあったため、ここまででもゲームとしてはかなりのボリューム感。でも、打倒クリムゾンというほんとうの意味での冒険は、やっとこれからはじまるというわけだ。

このゲームでは、つぎにどこに行けばいいか、比較的わかりにくく、また、どこにでも行くことはできる。どこに行くべきなのかは、自分でよく考え推理しないと見えてこないのだ。

というわけで、後半に入り、つぎになにをするべきか。前半で手に入れた潜水艇に、なにか足りないものがあったのでは？そう、古代のエネルギーをさがすのが後半第1の目的。

村人たちとこまめに話していれば、多少のヒントは聞けると思うけど、古代エネルギーを見つけ出すためには、まず、探知器が必要なんだ。そのあたりから、ふたたび冒険を続けていくことになる。さあ、打倒クリムゾンめざし出発だ。

古代エネルギーが必要?!

潜水艇を完璧にするために、後半のはじめはエネルギーさがし

クリムゾンII全体マップ

町の人々を救い出せ!

探知器を手に入れるため、
ドクターマウラに会え!!

古代エネルギーをさがして、南西のほうのある島に立ち寄ってみると、なんとそこには犬ばかりの村があったのだ。

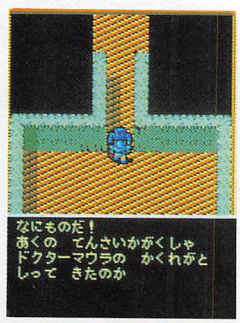
店も宿屋も、民家にも犬しかいないこの村に、たった1匹だけ人間のことばを話す犬がいた。そして、その犬の話から、地下への秘密の階段を見つけた。

この地下は、じつはドクターマウラの隠れ家だったのだ。地下の奥にドクターマウラはいた。この村の人々は彼の研究材料として犬にされてしまったというのだ。この悪の科学者を倒してしまおうと思ったが、彼はクリムゾンの命令でやっているのだと告白した。そして、小さな機械(探知器)をくれ、人々をもとにもどすため地上へと出ていった。

ある村で「巨大な鳥のくちばしに古代の力が眠る」というヒントを聞いたので、鳥の形をした地上絵のあたりを歩いてみると、ドクターマウラにもらった探知器が鳴り出した。地上絵のくちばしのあたりで、ボンベに入った古代エネルギーが見つかった。

しゃべるこの犬に、地下への階段があることを聞く

犬に教えられ、洞窟まいり。下には何があるのだろう?



ここの最大の難関の門番。この敵を倒さない限り、先には進めないのだ

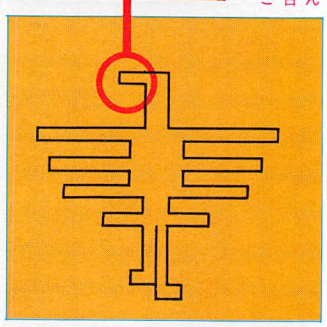
ちょっとおどしたらこのとおり。頭ばっかりでもだめよね

後半、最初の難関が、このドクターマウラの隠れ家だ。ここには門番がいて、こいつの強さは前半の敵の比ではない。しかも、複数で出てくることのほうが多いので、よけいにつらい。この時点では、レベルもそれほど上がっていないだろうから、できるかぎり装備を高めておく必要がある。門番が1人で出てきたときはチャンスだから、なんとしても倒しておこう。

ドクターマウラに会って探知器をもらわないと、絶対に古代エネルギーは見つからない。古代エネルギーを手に入れ、潜水できるようにならないと、このあと物語は進展しないぞ。

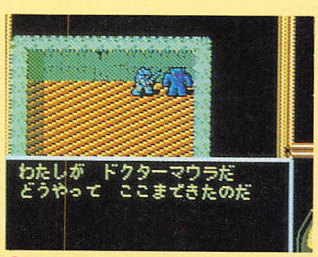
とある村で聞けるヒントだけど、ひょっとして「こだいのちから」とは古代エネルギーかも

地面を掘り返してみるとなんとボンベが出てきた。きっと古代エネルギーにちがいない。これで潜水できるようになった

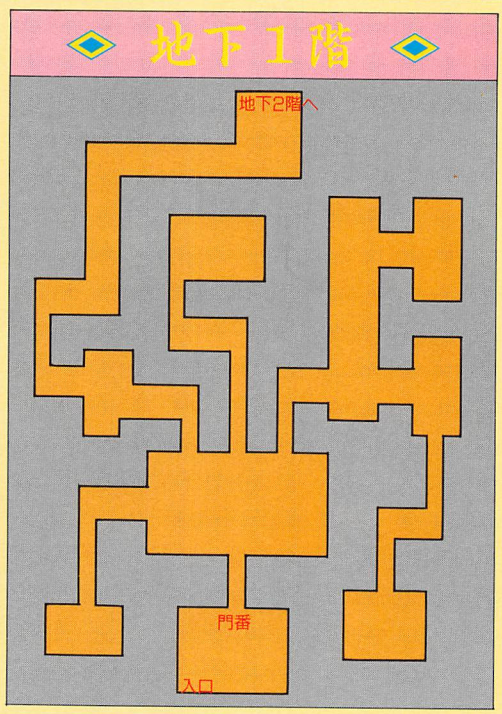


ドクターマウラの隠れ家

ドクターマウラの隠れ家は地下2階まであって、しかも地下2階は3つにわかれている。だから、階段をまちがえないようにするのが安全に冒険を続ける秘訣。下への階段は全部で6つ。そのうちのひとつにドクターマウラが隠れている。正解はいちばん奥の階段。ほかの階段は無視して、ここだけをめざせばOK。地下2階は一本道なので、かんたんにドクターマウラとは会えるはず。



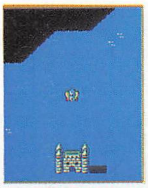
村の人々を犬にした犯人。こいつをさがし出して人々をもとにもどさせよう



真珠をもとめてアンガス退治

涙の真珠を取り返すため、
しばし海賊退治に目的変更。

エネルギーを手に入れさっそく海に潜ると、地上絵の南の海底で城を発見した。中に入ると、王様に姫のたのみを聞いてくれとたのまれた。

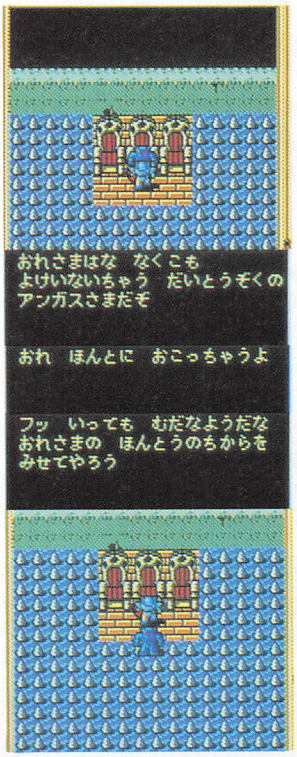


こんな所にお城があった。どうやってこんな所に立てたんだろう？

そのたのみとは、姫が海賊に取られてしまった涙の真珠を取り返してほしいというものだった。城の人々がいうには、おそらく海底の塔のやつらのしわざだという。海底の塔の位置を聞き、行ってみることにした。

塔の入口で手下を倒し、最上階へ行くと親方のアンガスがいた。こいつは口ばかりで、いざ戦闘かと思うといちもくさんに逃げていった。ぶじに真珠を取り返すと、王様が宝物をくれた。

海賊から「涙の真珠」を取り返すのがキミの使命だ



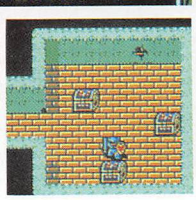
ここの親方アンガス。手下がいっていたとおり強いのかと思っていたらこの始末。なんてやつだ……

海底の塔の入口にいる手下。この状態ではどんなやつだかわからないけど……

こいつはあまり強くはないが、複数で出てくることが多いので要注意

まず最初の敵はやっぱり手下。たいてい複数で登場するので考えて攻撃しよう。いっぺんに複数の敵を攻撃できる「稲妻のつえ」などが有効だ。

また、アンガスのまわりにはバリアがあるので、体力が落ちていると抜けられないぞ。真珠はかんたんに手に入るので、アンガスに会うまでが勝負だ。

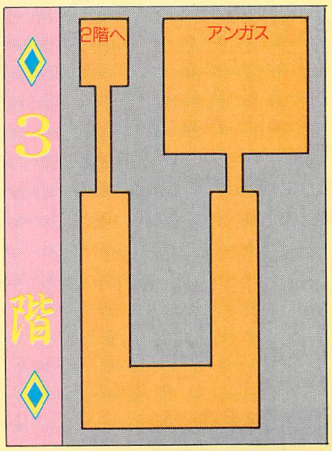


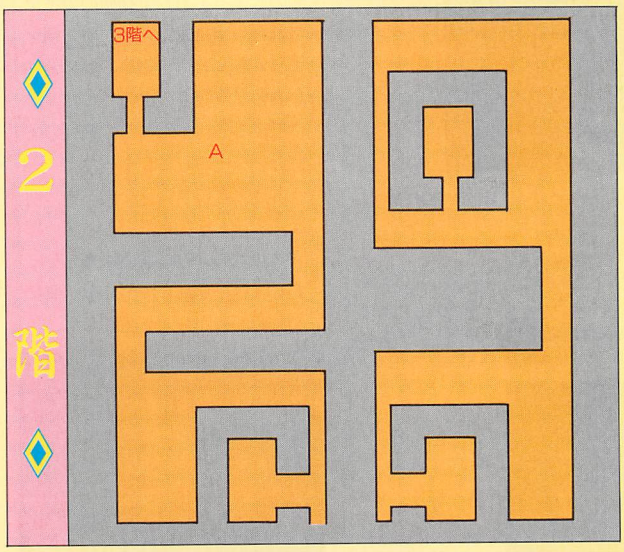
涙の真珠を取り返してくると王様から宝物がもらえる。その中にあとで必要なアイテムもある

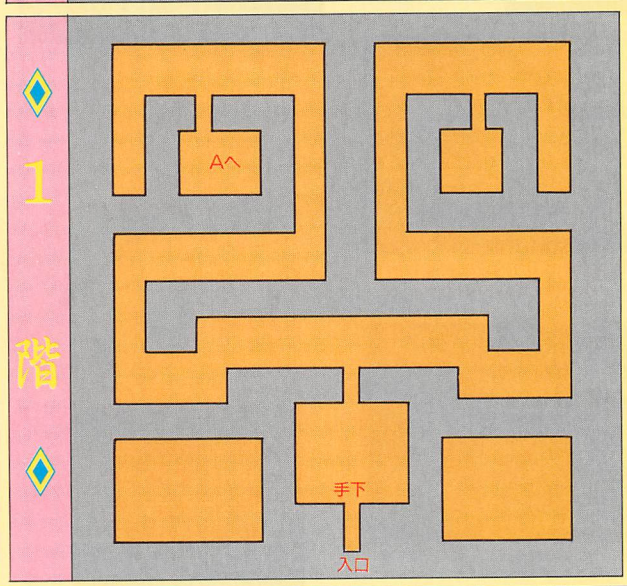
海底の塔

海底の塔は3階建て。ここの1階は左右対称にできていて、両側にひとつずつ階段がある。しかし、先へ進めるのは左側の階段だけ。右側に行くと、また下りの階段しかない。

左側の階段を上がって、すぐ左の通路に行けば3階への階段がある。3階に行くことができれば、アンガスをおどすだけ。かってに逃げて行ってくれる。アンガスのいたところで涙の真珠が見つかるはずだ。







最強の武器をもらおう!

古き勇者に会い、古代の武器、防具を手に入れよう!

リーマと出会った山の北に、湖にかこまれた山があった。そこには塔があり、入口は黄色の扉で閉ざされていた。キミは、黄色のカギで扉を開け、奥へと進んだ。

塔の中で、キミは1人の老人に出会った。老人は「ここは古き勇者の塔に導く飛行の塔であり、彼は5つの玉を持つ者にしか会わない」という。老人に、5つの玉すべてを持っていると告げると「古き勇者はよろこんで会われるだろう。そこにある聖なる翼に乗るがいい」といった。老人のいうとおり、聖なる翼に乗りこむと、聖なる翼は飛行の塔を飛び立ち、北にある古き勇者の塔にむかった。

古き勇者は、一行を待っていたように話しはじめた。50年ものむかしにクリムゾンと戦いをくりひろげた、かつての勇者も、いまはもう年をとり、人里はなれた塔に閉じこもっていた。しかし、彼の正義の心はかわらず、年老いて旅に参加できないかわりに「せめて、あのとき使った武器と防具だけでも役立ててくれ」と彼はいい、それらのしまってある宝物庫のカギをくれた。宝物庫で、鎧、盾、剣を手に入れると、宝物庫の奥に奇妙な渦のようなものを見つけた。渦に近よると、一瞬にして飛行の塔付近にワープしてしまった。

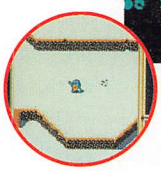
古き勇者にもらった鎧、盾、剣は、どれもみな立派なもので、打倒クリムゾンの心強い味方となってくれた。それらすべてを、聖なる勇者であるキミが装備した。

この島で行く必要があるのは、飛行の塔と古き勇者の塔の2か所だけ。ただし、歩いて行けるのは飛行の塔だけなので、まずは南側の飛行の塔に行こう。

塔の中のダンジョンは単純だし、島にいる敵もあまり強くない。しかし、飛行の塔に入るには、ザラガスの城でもらえる黄色のカギが必要だ。そのうえ、古き勇者には、5つの玉がそろって(つまりパーティが5人そろって)いなければ会うこともできないので要注意。

最強のアイテム、古代の武器と防具をもらったら、渦のワープゾーンからもどればOK。

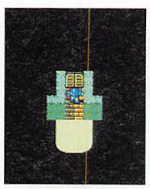
ここで最強の古代のアイテムがもらえる。攻撃力は炎の剣よりはるかに強い

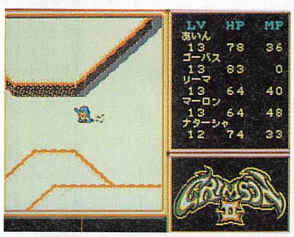


唯一のワープゾーンに入ると飛行の塔のそばに出るのだ。なんと親切なこと

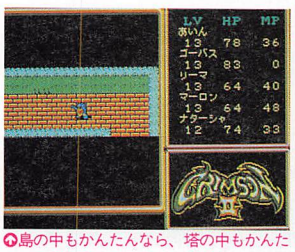
リーマと出会った山の上にある川をさかのぼった場所にあるこの島に古き勇者がいる

歩いて行けるのはこの飛行の塔だけ。もうひとつの勇者の塔へは、ここから聖なる翼で飛んでいくのだ。でも、この塔は黄色いカギがないと入れない。だから、ザラガスの城で宝物といっしょに黄色いカギをもらってないと中には入ることもできない。中のダンションはかんたんなので、苦労なくわりとすぐに行けるはず

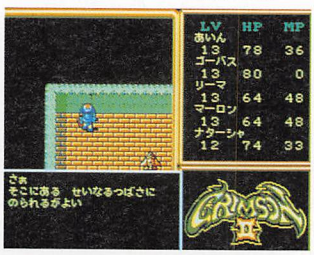


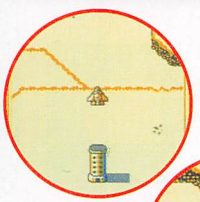


島の中はただ広い。ほんとうにかんたんなマップ。敵もそれほど強くない

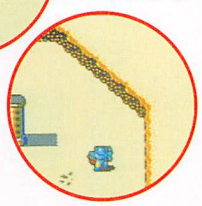


島の中もかんたんなら、塔の中もかんたん。全部こうなら楽でいいのになぁ……





飛行の塔の老人に聖なる翼に乗れといわれる。乗りこむと北を目指して飛びはじめた

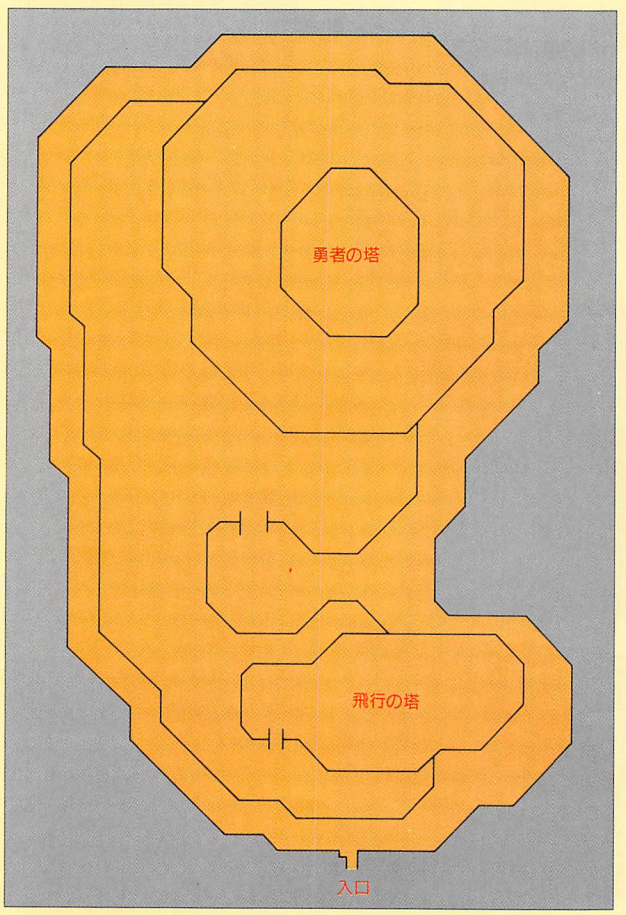


聖なる翼に乗るとここで降ろされる。ここに古き勇者がいるのだ

かつての勇者も、いまは年老いてしまった……

勇者の島

わりとかんたんなマップだけど、うっかりすると1周してしまう。まずは、南側の飛行の塔に行こう。北の古き勇者の塔は、「聖なる翼」以外では行けない。



対クリムゾン用？マチテスの仮面

マチテスの仮面で、クリムゾンとの戦いに備えよう!!

クリムゾンを倒すために必要不可欠なアイテムのひとつが、「マチテスの仮面」だ。このアイテムは、宿敵クリムゾンの力を弱める作用があるので、最後の戦いにはかかせないのだ。

リーマと出会った山のとなりに湖があるはずだ。この湖の中へ潜水してみると、なんとそこには塔が立っている。

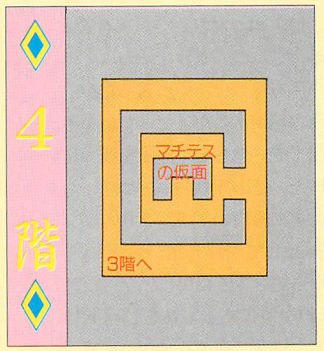
この塔の中に仮面は隠されている。塔に入るには、古き勇者がくれる白いカギが必要になる。つまり、古き勇者に会わないと仮面は手に入らないのだ。

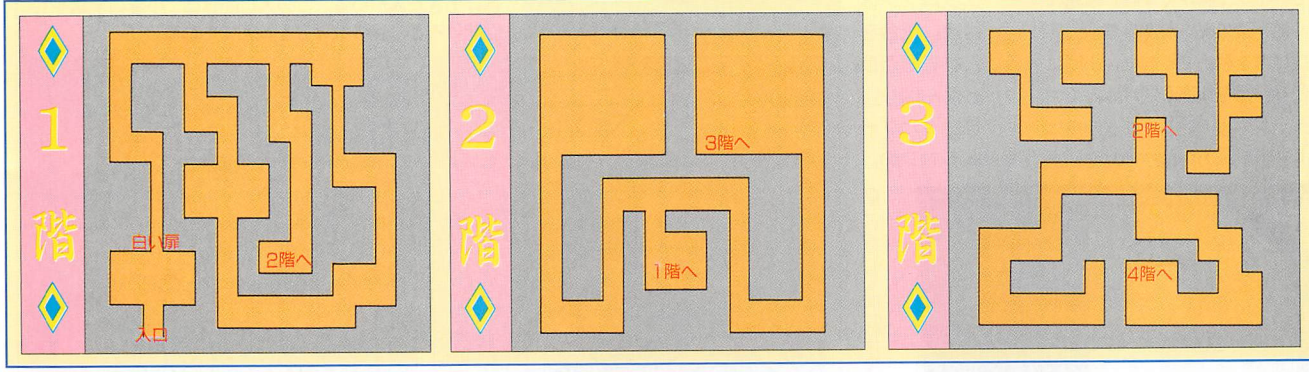
エルパの村で聞いたヒント。ここに何があるのだろう?

湖底の塔

湖の底に建つ4階建ての塔だ。入口に白い扉があるので、古き勇者に会って白いカギをもらっていないと中には入れない。

1階はつくりが複雑な以外は問題ない。2階は階段が6つある。そのうち右側の広間の階段が正解。ほかの階段を使うと小さい部屋ばかりで、4階には進めない。





便利なアイテム ペガサスワープ

この先ワープは手離せない大事なアイテムのひとつ!

ザラガスの城でもらったシグナスワープのほかにも、それと同じように、設定したところに瞬時にワープできる「ペガサスワープ」という便利なアイテムが手に入る。場所は、マーロンと出会った島。この島の中央にポッカリ浮かぶ塔の中にあるのだ。ここは、潜水艇さえ持っていればすぐに行ける。

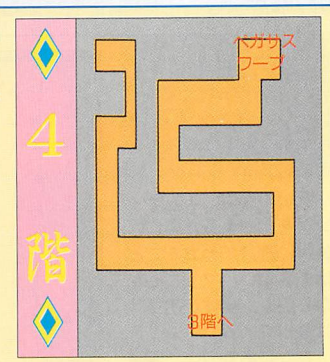
シグナスワープとペガサスワープ、どちらも効用は同じだが、2つ持っていれば、ワープを使いわけることで、2か所にいつでももどれるというわけだ。便利なのでぜひ手に入れよう。

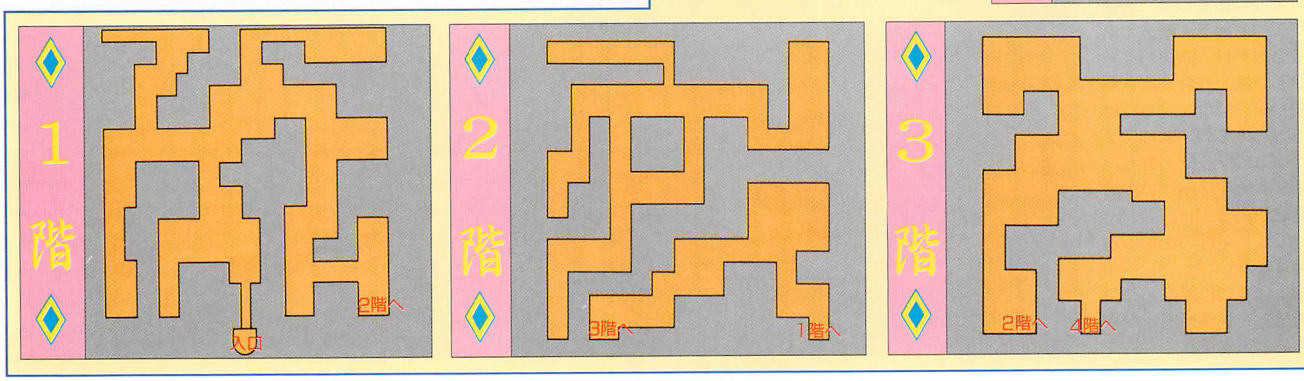
パルパスの塔

マーロンと出会った島の中央にポツンと立っている塔がパルパスの塔だ

パルパスの塔

パルパスの塔は比較的ラクにパスできる。1階から2階に上がる階段さえまちがえなければだいじょうぶだ。2階へは、1階右下の階段を使うと行ける。3階は上への階段がひとつしかないので、階段を見つけさえすれば上がるだけ。4階に上がったら、右側の通路の奥にペガサスワープがある。





クリムゾンまであと一歩

不気味な静けさの呪いの谷を抜ければラストは目前！

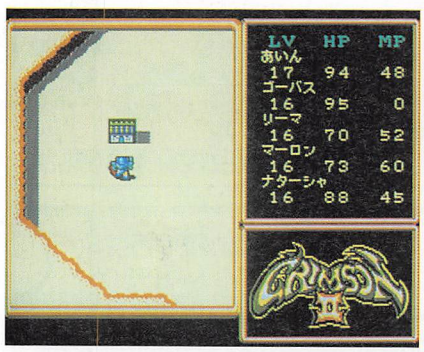
地上絵の北の呪いの谷に着いた。そこは1本の木さえなく、不気味な静けさにつつまれていた。

小屋を見つけ、中に入ったが、カラの箱があるだけだった。小屋を出て先へ進むと、階段を3つ見つけた。そのうちのひとつ、いちばん奥の階段の下で、クリムゾンを神として崇拝しているという町から逃げてきた男に出会った。彼は「小屋にある宝箱を13回開けると、やがて箱がくずれ、永遠に続く地下道の呪いが解ける」と、谷の抜け方を教えてくれた。小屋にもどり、箱を何度も開けるとくずれた。その後、終わりなき洞窟に入ると地上への階段が現れていた。

ここは、マップもけっこう広いし、敵もかなり強いので、HPやMPには十分気をつけながら進もう。そうでないと、パーティがいつのまにか4人に減っていた、なんて悲惨なことにもなりかねない。さすがに、この終盤に鎧は持っていると思うけど、装備はしっかりそろえておこう。ここさえ越えれば、クリムゾンは目前。気合を入れてもうひとがんばり。長かったゲームも大づめ。

クリムゾンに洗脳されたサーレムの村から逃げてきたというおじさん

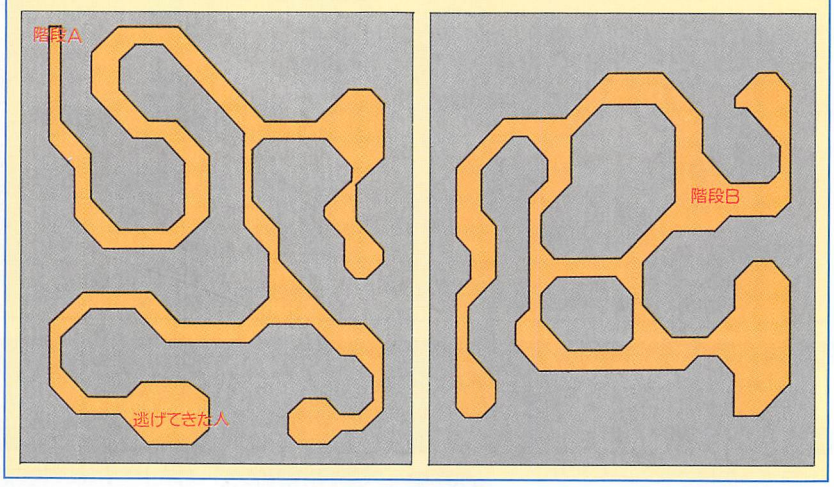
おじさんのいったとおり箱を13回開けてみると、箱はくずれてしまった



この谷にある唯一の建物。この中に谷の呪いをとく仕掛けがあるのだ

呪いの谷の洞窟

呪いの谷にある3つの洞窟のうち、谷を抜ける洞窟を除いた2つのマップを載せておこう。ひとつには村から逃げてきた人がいる。この人に聞けば、小屋の宝箱を13回開けろと、谷の抜け方を教えてくれる。



呪いの谷

呪いの谷は、エンディングをむかえるためには絶対に避けてとおることはできない。マップもかなり広く、全体が迷路状になっている。

ここにあるのは、洞窟が3つと地下2階まである小屋だけ。洞窟のうちひとつは、終わりなき洞窟だが、じつは谷を抜けるためのもの。あとの2つは上のマップどおり。小屋も地下2階にカラの宝箱があるだけ。

ここは手間のかかる場所ではないけど、レベルを上げるには絶好。ここの敵はEX値が高いから、どんどん倒そう。

いよいよクリムゾンとの対決!

ついにラスト。クリムゾンを倒すと大どんでん返し?!

新たな地に出た。町の人々は、クリムゾンに支配され、邪悪なるそれを神だと信じている。急いでクリムゾンの城をさがさなければ。しかし、湖以外なにもない。

唯一、目にとまった湖に潜ってみると、なんと、そこには地下水路があったのだ。クリムゾンがいることを信じて進んだ先には、怪しげな城が立っていた。

城の中には強敵や、複雑な仕掛けが待っている。地下1階で閉じこめられた人を見つけ、話を聞くと、クリムゾンの秘密が3体の像に隠されているという……。

3体の像の秘密を解き先へ進むと、そこに王座に座ったクリムゾンが現れた。最大の敵だけあって、勇者たちも苦戦をしいられるがやっとのことで戦いに終止符をうつことができた。

町にもどると、さきほどまで洗脳されていた人々も正気にもどり、平和がかえったと思われた。しかし、村長がいうには、クリムゾンの秘密工場を5つの玉で封印しないかぎり、クリムゾンによっていつ平和がおびやかされるかわからないという。しかも、工場はこの町にあるというのだ。ほんとうの最後の戦いは、これからはじまるのだ……。

村中の人々がクリムゾンを崇拝し、子供までがクリムゾンを神だと信じこんでいる。いったいどうなっているのだろう……

ようやくクライマックス。ここまで来ると敵も異常なくらい強い。少なくともレベルは30くらいまで上げておきたい。

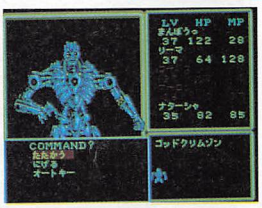
クリムゾンの城の3体の像の秘密は明かさないけど、ヒントは両わきの像の片目がないこと。あとは自力で考えよう。

そして、ここで活用したいのがペガサス、シグナスの2つのワープ。危険を感じたら村へワープして体力回復。この2つのワープで、村に行ったあと同じ場所へもどることが可能になる。

クリムゾンを倒すと、武器屋はなにも売ってくれないので、あらかじめ装備を整えておこう。

両側の像は片目の水晶がなく、中央の像を調べると……

クリムゾンと対決。苦労して倒したら体じゅうにひびが……



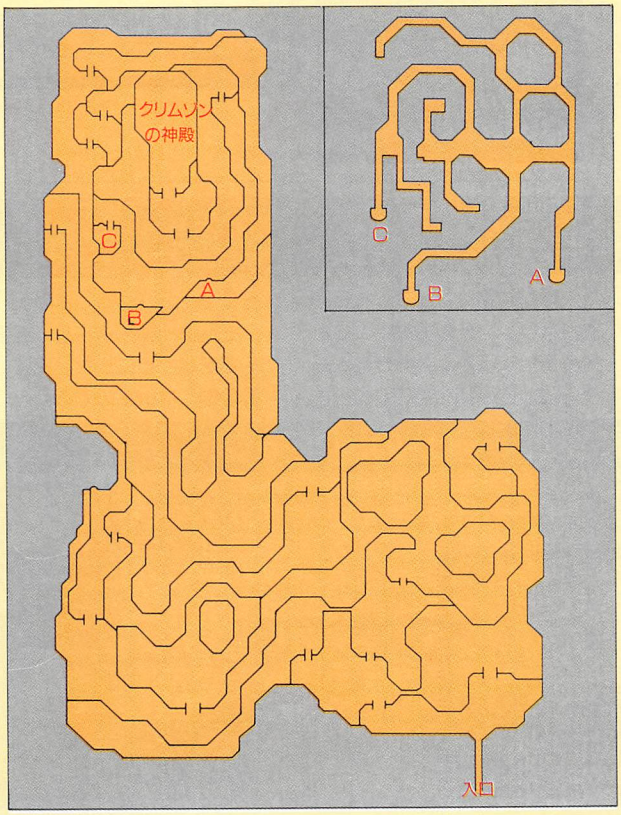
なんとふたたび襲ってきた

クリムゾンを倒してもどると、秘密工場がここにあると告げられる。戦いはまだ終わっていない

いままで人々が崇拝していた像がくずれ、その下に階段が現れた。最後の戦いはこれからはじまるのだ!

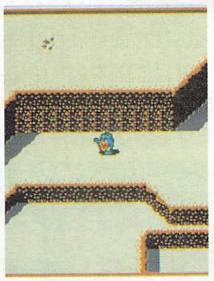
クリムゾンの島

ラストはさすがにラクには進めない。途中、いくつか洞窟を通らなければ頂上には行けない。敵も強いから、慎重に進もう。

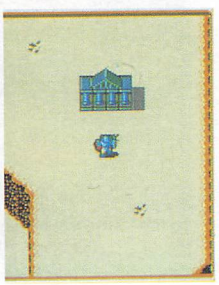


最後まで来たというのにクリムゾンのいどころがさっぱりわからない。おやきっと、この先に……

地下水路を抜けると大きな湖に出る。浮上してみると不気味な山が姿を現した



島の中はとても広くて複雑なつくりになっている。敵も強いが、ここで苦戦をしいられているようじゃ先へは進めない



これがクリムゾンのいる不気味な城。中はやはり複雑な迷路状になっていて、秘密も隠されている

これが本当の最後の敵だ!

国を起こし、国を増やし、高俅を倒すため、九紋竜史進は行く!

すいこでん

水滸伝

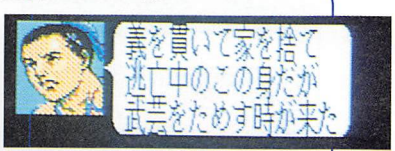
水滸伝のゲームの進め方を、編集部で九紋竜史進がたどった道のりから読みとれるような記事。このコンセプトに内容は追いつけるだろうか。さあ8ページ、読みながらいろいろ想像しよう。

スタート——シナリオ1・史進、腕力・技量・知力を決める

9匹の青龍の彫りものを持つ美青年、人呼んで九紋竜の史進。原作『水滸伝』で最初に登場する豪傑である。もと禁軍師範・王進から武芸十八般を学び、恐いもの知らずの18歳。と、ゲームに付属している『水滸伝豪傑列伝』から史進のイメージをウケウリしてみた。

若き好漢、九紋竜史進がつまずきながらも仲間を集めて高俅に迫る。そんな物語がはじまる。

史進の自己アピール



ゲームがはじまるまえに表示される好漢の基本データとメッセージ。能力を決めるときにはこの基本データ以上になるまでやり直そう

自分の国を持つ——空白地へ行ってそこをねぐらにする

好漢の一人、魯智深（ろちしん）はさっさと15国を自分の国に

ゲームのはじまりは1101年の1月。史進は25国で逃亡中の身だ。仲間を集めてみようかと思うも人気は0。これではたいした人物が仲間になってくれるはずもない。自分の国を持つことを考えたほうがよさそうだ。高俅の国から離れた空白地へ行き、そこを「ねぐら」としよう。

史進は26国へ逃亡し、翌2月、そこをねぐらにした。26国は史進の国になったのである。

手順チャート

自分の国を持つ

↓

他者の国から逃亡

↓

空白地をねぐらにする

高俅の国から離れている空白地で武器屋や造船所があるとベストだ。

ドキュメント・自分の国を持つ

①1101年1月。皇帝は頭を痛めている。②逃亡中の史進の番がきた。自分の国を持つため、空白地の26国へ逃亡する。③2月になって番がきた。④「ねぐら」で26国を自分の国にする。⑤26国が史進の色、水色になった。⑥3月になって番がきた。⑦自分の状態を確認してみる。

建国——住民の共鳴を得ることの難しさを思い知る

国を持つには持った。コマンドも下の表のようにいろいろできるようになった。が、完全に史進の国にするには、「共鳴度が40を超える国でないと毎年1月の収入はない」という水滸伝のルールをクリアしないといけない。住民に食糧を施して一気に共鳴度を上げられればいいが、なにせついさっきまで空白地だった国である。食糧はほとんどない。そこで、史進は町を開発したり開墾(かいこん)を行ったりしてすこしずつ共鳴を得ようと決心した。3月、4月、5月と汗にまみれる。6月に狼が出た。「野獣を退治すれば人気が上がる」と、狼退治に行った。かなり体力を使ったが、みごと退治し、史進の人気は5上がる。狼退治をしたツケは翌7月にまわってきた。体力を消耗しすぎて開発や開墾ができないのだ。こんなときは休むしかない。休養する。休養明けから5か月をめいっぱいがんばったが、共鳴度は40にとどかなかった。

ほかの国もいろいろたいへんらしい

2国では疫病が発生したようだ。治水度が低い国だとこういうダメージを受ける危険がある

4・36・48国で洪水。肥沃度が激減してしまった。これも治水度が低かったための惨事だ

逃亡中の好漢の一人、楊志(ようし)は、一一01年1月に9国を自分の国にした

手順チャート

建　国

治水・開墾・開発で国力を上げる

↓

住民へ食糧を施して共鳴度を上げる

共鳴度を上げるのがいちばん重要。40未満だと収入がないのだ。

ドキュメント・建国

⑧3月に「開発」をしたので繁栄度が23に、共鳴度は7になっている。4月は「開墾」。⑨開墾で肥沃度22、共鳴度12になった。5月は開発。⑩6月。狼が出た。⑪6月の番がきた。国データのところに狼2頭と出ている。「退治」を選ぶ。⑫史進はやる気まんまんだ。⑬うまくいった。これで人気が上がるはずだ。⑭人気が5になった。しかし体力は30にまで減ってしまった。⑮開発しようとしたが体力不足。⑯とりあえず「休養」で体力を回復させる。⑰9月になった。8月の開発で繁栄度32、共鳴度20。今月は開墾。⑱「施し－住民」を実行。⑲食糧20を施す。⑳共鳴度32になった。40まであと一歩。㉑施すための食糧を「狩猟－食糧」で確保しようとしたが体力不足。㉒開発もダメだった。

㉓しかたなく食糧5を住民へ施す。㉔12月。共鳴度34。時間がない。開発をして共鳴度が40になることを祈る。㉕年が明けた。共鳴度が40にとどかなかったためジリ貧。体力もなく、休養する。㉖2月になった。共鳴度は36。来年までには時間があるので、共鳴度はじっくり上げよう。開墾する。㉗3月。今度は豹が出た。退治すれば人気が上がる。㉘共鳴度は39になった。退治に行こうとするも体力がたりないので休養する。㉙4月になって退治に行く。㉚失敗。大ケガをしてしまった。㉛5月になった。㉜どんなケガをしたのか史進の状態を調べる。人気は8になったが体力は5だ。なにもできないので休養する。㉝6月になっても体力がたりない。またも休養。㉞体力がもどったので、共鳴度と繁栄度がいっしょに上がるように開発をする。㉟共鳴度がついに40を超えた。これで26国は完全に史進の国になったのだ。完全な国を持ったので、史進の人気は20になった。

■水滸伝・通常コマンド一覧表■

※表の項目の説明●体力＝コマンド実行時に消費する体力値。強者の体力から消費体力値を引いた結果が20以下になるコマンドは実行できない。●腕力・技量・知力＝コマンド実行後に得られる経験値。経験値が100たまるごとに、強者の各能力値が1上がる。

コマンド		体力	腕力	技量	知力	備　考
1．戦争	1．遠征	10				ヘックス戦に突入
	2．退治	15	50	50		人気プラス3～5
2．奉仕	1．治水	15	10			共鳴度もすこし上がる
	2．開墾					
	3．開発					
3．製造	1．船	15		15	10	操舵能力のある技量70以上の強者が作れる。物価に応じた金も必要
	2．武器	15		10	10	技量60以上で知力50以上の強者が作れる。材料として鉄が必要
4．移動	1．強者	10			7	
	2．金品	10			15	
	3．逃亡	15				人気が低下する
5．外交	1．不戦同盟	25			45	不成立時は知力経験がプラス18になる
	2．塞に迎える	25			60	不成立時は知力経験がプラス23になる

コマンド		体力	腕力	技量	知力	備　考
6．出向	1．塞に戻る	10				「1．塞に戻る」までのあいだは、どこに何回行っても体力はかからない
	2．雑貨屋					
	3．繁華街					
	4．武器屋					
	5．造船所					
7．調達	1．金	15		5	13	不成功のときは知力経験がプラス10。共鳴度が低下する
	2．鉄					
8．狩猟	1．食料	20		15		実行者の技量と統治者の勇気によって収穫量が変わる
	2．毛皮					
9．人事	1．兄弟					
	2．追放					人気が低下する
	3．交替					「3．交替」と「4．命令」はコマンドの回数に数えない
	4．命令					

コマンド		体力	腕力	技量	知力	備　考
10．軍事	1．雇い入れ					
	2．再編成					
	3．船の配備					
11．訓練		10		11	11	
12．宴会						物価に応じた金が必要。体力と忠誠度を上げる効果あり
13．休養						体力を10回復
14．施し	1．住民					共鳴度を上げる
	2．強者					忠誠度を上げる
15．情報	自国関連					コマンド数に数えない
	自国以外の国					コマンド数に数える
16．中断						ゲームセーブなど

富国強兵――奉仕と施しで国力を上げ、仲間を集めて戦力を上げる

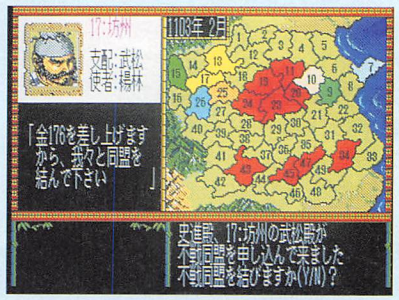
■開発と開墾で国力を上げる

8月に共鳴度が40を超え、26国は名実ともに史進の国になった。自分の国を持つ、という当初の目標は達成できたわけだ。これで一段落したとはいえ、開発や開墾、そして野獣退治と体力を消耗し、史進の体はボロボロになっている。9月に町の開発を行い、繁栄度が43まで上がったところで、また体がいうことをきかなくなってしまった。体力は30しかない。しかたなく10月は休養する。休んでいるあいだ、「共鳴度が40～55のときには住民が暴動を起こすことがある」という水滸伝のルールが史進の夢見を悪くする。

枕を高くして眠りたい史進は、休養明けそうそうの11月に開墾を行う。これで共鳴度は52まで上がった。

12月になると、史進は体力35とほとんど半病人。しかし、ここですこしでも国力を上げておけば来年1月の収入が増える。そう思うと、性急な史進は休養をとったりできない。年明けそうそう倒れるかもしれないが、いまがんばらずしていつやるのか。と自分で自分を励まし、ヨタヨタしながらも開墾する。この、計画性があってないようなところこそ、史進の若さであり、無謀さなのであろう。

開墾を終え、疲れはてて倒れるように眠りにつく史進。テレビではいま、紅白がはじまったところだ(なわけないか)。



なぜか17国から不戦同盟の誘いの使者が来た

■人物を誘って仲間を集める

1103年1月。皇帝は頭を痛めている。はやく頭痛のタネを倒してやろう。と意気ごむ史進。

そんな史進にはじめての収入があった。金780、食糧1420である。はじめて手にする軍資金に史進の胸は躍る。さあ、なにから手をつけようか。などと考えているうちに1月はすぎてしまった。体力不足で休養するしかなかったのである。

2月になって体力の回復した史進は、仲間を集めようと26国にいる人物を誘うことにした。

史進は腰を上げ、出向して繁華街へ行く。ここで26国にいる2人の人物の可能性を占ってみたが、どちらも人の下につく気はないようだ。もっと人気が上がらないと仲間になってくれないのだろう。しかたなく、繁華街をあとにして雑貨屋へ行き、食糧を売った。このさき、食糧よりも金が必要になると読んでのことだ。

日が暮れてきたので塞にもどり、これで2月は終わったな、と思っていると、意外なことに17国から不戦同盟を結んでほしいと使者がやってきた。17国といえば魯智深の国である。どう

皇帝の頭痛のタネを早く消してあげたいと、毎年思う

ドキュメント・国力を上げる

㊱1102年10月。8月に休養し、9月は開発。共鳴度47、肥沃度32、開発度43となっている。体力が30しかなかったので、今月は休養する。㊲今月は体力が45あったので、肥沃度と共鳴度が上がるように開墾する。㊳開墾で肥沃度は37になった。共鳴度も52に。共鳴度が55を超えれば住民が暴動を起こす可能性がなくなる。もう一歩で安心できる。体力は35だ。ギリギリの体力だが、年明けの収入がすこしでも上がるように開墾をする。㊴年が明けた。毎年恒例の皇帝のひとことのあと、番がきた。共鳴度が40を超えているので、はじめての収入があった。金780と食糧1420だ。これでやっといろいろなことができる。なにから手を付けようかと思って体力を調べると、わずか25。これではなにもできない。1月は休養する。

手順チャート

富国強兵

仲間を増やす

出向して繁華街へ行く
↓
可能性を調べる
↓
OKなら仲間にする
↓
強者へ施す → 義兄弟になってもらう

国力を上げる

奉仕コマンド
↓
住民への施し

■仲間を増やす

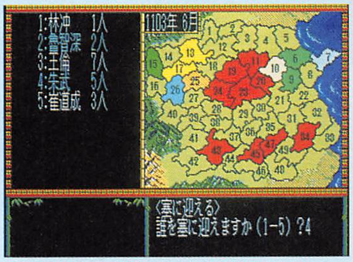
かならず可能性を占って、仲間になってくれそうな人物だけを誘うこと。ムリに誘うと、人気が下がることもあるのだ。施して忠誠度を70以上まで上げられればひと安心。ただし、義兄弟になってもらうには忠誠度を95以上まで上げる必要がある。施し2～3回は必要だろう。また、強者全員の忠誠度をすこしずつ上げる「宴会」もけっこう有効だ。宴会なら体力も回復するので、何もできないときは宴会を開くのがいちばんいいかも。

■国力を上げる

肥沃度・繁栄度が50を超えたら、治水度を上げるようにする。治水度を上げておくと災害が起こる可能性が低くなるのだ。また、共鳴度は90以上を確保すること。

して小者も史進以外の強者もいない26国と同盟を結びたいのかはわからない。史進はいまのところ遠征などできる状態ではないのだ。同盟の有効期限は3年あるので、かなり先を見越しての魯智深の戦略なのかもしれない。断ったほうがいいかもしれない。いままで、信長の野望〈全国版〉でも戦国群雄伝でも不戦同盟は使わないでとおしてきたのだから……。でも、使者の持ってきた金は魅力的だ……。いろいろ迷ったあげく、ここは不戦同盟を結ぶことにした。金で買えないものはないのである。

3月になると人物が4人になっていた。2人の人物が流れてきたようだ。新しくきた2人なら仲間になってくれるかもしれないと、史進はまたも出向する。繁華街で可能性を占うと、2人目の孟康(もうこう)が仲間になってくれそうだ。すぐに誘って仲間になってもらった。



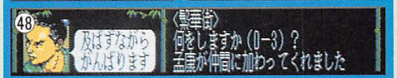
⬆「塞に迎える」を試してみたが⬇結果は失敗。このムダ遣いはイタイ

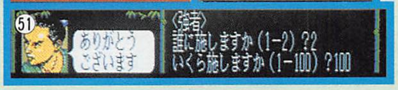
4月になり、仲間になってくれた孟康の状態を見る。やはり忠誠度は低い。このままでは高俅に引き抜かれるかもしれない。金を施して忠誠度を上げる。

5月は体力不足のため、住民に食糧を施した。共鳴度は79に。

6月になって元気をとりもどした史進は、思い切って外交で仲間を増やそうと、「塞に迎える」で朱武(しゅぶ)を誘った。金314を使う賭だったのだが、これは失敗に終わる。がっかり。

ドキュメント・仲間を集める





㊵2月になった。㊶「出向」する。㊷「繁華街へ行く」で「可能性を占う」も許貫忠はダメ。㊸もう1人もダメ。あきらめて「雑貨屋へ行く」の「食糧売り」で食糧1000を売って「塞に戻る」。㊹3月になったら人物が増えた。㊺「人物の一覧」で確認。㊻出向して可能性を占う。1人目はダメ。㊼2人目の孟康はOK。㊽「仲間にする」して塞にもどる。㊾4月。強者が2人に。㊿孟康の状態を確認。51忠誠度を上げるため金100を施す52忠誠度は88になった。

領土拡大その1——空白地へ義兄弟を送る

7月にはじめて小者を雇う。40人雇い、20人ずつ分けて持つことにした。これでわずかながら戦力らしきものがついた。

早すぎる気もするが、孟康に義兄弟になってもらい、空白地へ送って領土を増やそう。思いついたら走る史進である。さっそく義兄弟になってもらおうとしたが、「義兄弟にできるのは忠誠度95以上の強者」という水滸伝のルールにひっかかってしまった。孟康の忠誠度は88だったのだ。

8月になって、孟康にもう一度金を施して忠誠度を100まで上げた。これで義兄弟になってもらえるはずだ。

9月になり、孟康を誘ったら快く義兄になってくれた。

10月。孟康に金と食糧を持って空白地の40国へ移動してもらう。これで40国も一応は史進の国になるのだ。

同じ10月、史進の国になったばかりの40国の番がきた。共鳴度は0である。史進が26国でやってきたようなことを、ここでは孟康にやってもらわなくてはならないのだ。共鳴度を上げるため、孟康は住民に施す食糧を手に入れようと狩猟に行った。

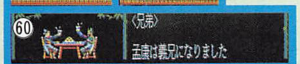
手順チャート

空白地を自国にする

強者の忠誠度を95以上にする
↓
義兄弟にする
↓
空白地へ移動させる
↓
共鳴度を40以上にする

食糧を1000以上持っていきたい。1000施せば共鳴度が40を超える。

ドキュメント・空白地へ義兄弟を送る



53 6月になった。経済的に余裕があるので、「塞に迎える」を試したが失敗した。54 7月。「雇用」で小者を雇うことにした。小者を40雇う。55雇った小者は史進と孟康に20ずつ分ける。56 8月になった。小者の人数が40になって、なんとなく強くなったような気分。57孟康を義兄弟にしたいが、そのためには忠誠度を95以上にしなくては。孟康の忠誠度はいまのところ88なので、もうすこし施せばだいじょうぶだろう。金20を施して忠誠度を上げる。58 9月になって孟康の状態を見ると、忠誠度は100になっている。これなら十分だ。59「兄弟」で孟康に義兄になってもらった。60 10月になった。孟康の状態を見ると、ちゃんと義兄になっている。なんとなく親しみが増す。61空白地の40国へ孟康を「移動−強者」させる。金と食糧を100ずつ持たせた。

62 40国が水色になった。ここも史進の国になったわけだ。63移動した10月のうちに40国の番がきた。共鳴度は0だ。元手があるからここは年内に40以上まで上げるぞ。孟康は体力が79あったので、住民に施すための食糧を得ようと、狩猟を行った。

領土拡大その2——弱小国を威嚇して戦わずに勝つ

じつは、さっきまでの史進はその後ちょとしたミスから戦争に負け、ゲームオーバーしてしまった。そこで、もっとまえにプレイしたときの史進を呼びもどして続きをやってもらうことになった。ゲームセーブに感謝。

時は1108年の1月。はじまってから8年もたっているのに、まだ2か国しか持っていない。ただ、戦力は十分にあるので、信長の野望で使いまくった威嚇戦法を試してみることにした。

手順チャート

威嚇戦法

情報コマンドで弱小国を探す
↓
弱小国の隣まで移動する
↓
敵国の3倍ていどの兵力で攻めこむ
↓
敵は逃げてしまうので、戦わずに勝ち

複数の国を持っている好漢ほうがやりやすい。2倍の兵でいける。

威嚇戦法とは、敵国の2〜3倍の兵力で攻めこみ、ヘックス戦になったら敵の本隊にこちらの大兵力の部隊をぶつける。という戦い方。うまくいけば、流血なくして勝てる。つまり兵の損失なしに自国が増えるかもしれないのだ。

史進はまず、まわりにある国の情況を見て弱小国を探した。ちょうどいい具合に魯智深の16国が小者200しかいない。よし、遠征しようか。と思いきや、自国以外の国の情況を見たために1月の史進の番は終わってしまっていた。遠征できるのは月が明けてからだ。

人気があるていど上がったら、皇帝が興味を示してくれた。発奮する！

2月になって番がきたので、予定どおり遠征する。攻めこむ戦力は、16国の3倍の小者600にする。戦争に勝ったあとで16国の共鳴度を上げることも考えに入れ、食糧は630でいいところを2000持って行く。

ふつうならここでヘックス戦の画面に切りかわるところなのだが、ヘックス戦の画面ではなく戦争に勝ったときの画面になった。あまりの兵力に、魯智深はそそくさと逃げたのだ。

月が明けて16国の番がきた。予想どおり共鳴度は0だったが、治水度・肥沃度・繁栄度は空白地とは比べ物にならないくらい高い。魯智深が国力を上げていたのだ。これも漁夫の利というのだろうか。あまりのおいしさに好戦的になりつつある史進である。

ドキュメント・威嚇戦法

64いままでの史進とはずいぶん違う戦略でやっていたもう1人の史進。じつははじめてプレイしたときで、かなり出遅れているのだ。こちらは1108年1月。まわりの国を見まわすと、16国の魯智深の国がかなり弱い。強者2人で小者200だ。65 2月になった。魯智深の国は小者200しかいないので、3倍の小者600で「遠征」してみる。食糧は勝ったあとで住民に施すぶんも考えて630で十分なところを2000持って出た。66ヘックス画面が出てこないうちに魯智深は逃げてしまった。戦わずして勝ったわけだ。これはおいしい。兵力の損失0だもの。67 3月になってとったばかりの16国の番がきた。共鳴度は0だが、金5257、食糧9979、治水度54、肥沃度50、繁栄度50は、本国である26国と肩を並べるくらいだ。空白地に行ったときとは比べ物にならない。これなら共鳴度を上げるだけで国力十分だ。

領土拡大その3——対等な国との戦争へ行く準備をする

遠征がすべて威嚇戦法ならば問題ないが、威嚇にならないときは準備が必要になる。

まず、遠征に行く予定の強者1人1人に小者を100ずつ持たせる。そして、出向して武器屋へ行って武装度を100まで上げる。最後に訓練して訓練度をできるだけ高くする。というのが戦争準備の流れだ。とかく、「戦力＝兵士数」と思いがちだが、小者の武装度と訓練度が大きく影響するのだ。武装度・訓練度が低い小者だと、敵国の倍の人数で攻めこんでも負けてしまうことがあるのだ。

いま史進がねらっている11国の場合、小者が1000いる。これは攻めこめる最大兵力と同じだ。史進の国の兵力がどんなに大きくとも、小者1000の国は、攻めこむときには対等なのである。

手順チャート

戦争準備

強者に100ずつ小者を付ける
↓
武装度を上げる
↓
訓練度を上げる

訓練度を上げるのに時間がかかる。日々の積み重ねが必要なのだ。

高俅の国と隣接していると毎月のように脅迫され続ける。つらい

1122年8月。史進は、出向して武器屋へ行き、武装度を上げた。遠征に行くのは翌9月だ。

ドキュメント・戦争準備

68時は流れて1122年8月。高俅の国を攻めるのにあたって11国の王倫の国をとりたいところ。69 11国の情況を調べてみると、小者1000だ。これは攻めこめる最大小者数と同じ。敵と同じ兵数で攻めこむのは、敵に地の利があるぶん不利だ。70 11国と隣接している17国は訓練度は82とまあまあだが武装度が78と低い。そこで出向して「武器屋へ行く」で武装度を上げる。71武装度100に。これで攻められる。

領土拡大その4——準備を終え、敵国へ遠征する

11国に攻めこんだ。ヘックス戦である。はじめに手を付けるのは、コマの内容の把握。コマの腕力・技量・知力を知っておかなければ作戦など考えられない。右端の表のようにいろいろな攻撃方法があるので、これを使いこなしたいのだ。

手順チャート

遠　征

布陣する

↓

腕力の高い強者は白兵戦
技量の高い武将は火計と飛び道具
知力のすこぶる高い武将は妖術

布陣のときコマが渋滞せずスムーズに動けるようにするのも重要。

腕力の強いものは白兵戦、技量の高いものは飛び道具、知力の高いものは火計、知力80以上なら妖術、と攻撃や工作の仕方をだいたい決める。白兵戦のコマを前面に出し、飛び道具部隊、火計や妖術を使う部隊という順で敵のコマに迫る。

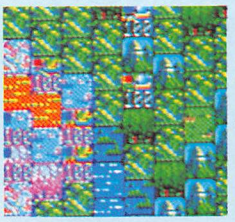
敵が城に籠もっているときは火計。白兵戦部隊はすこしどいて火計部隊に城に火をつけさせる。敵のコマは城に火がつくとすぐに城から出る。そこを白兵戦部隊が攻撃移動でたたく。こうすれば自軍の小者の損失が最小限に抑えられる。

妖術は、妖術の範囲に敵のコマが多く入るところまで移動してから使う。敵のコマの知力が低いときは効果抜群だ。

力で攻めるだけではなかなか勝たせてくれないぞ。

←ヘックス離れたところから攻撃できる「飛び道具」攻撃

←城にいる敵には火計が有効。知力60以上の強者ならできる

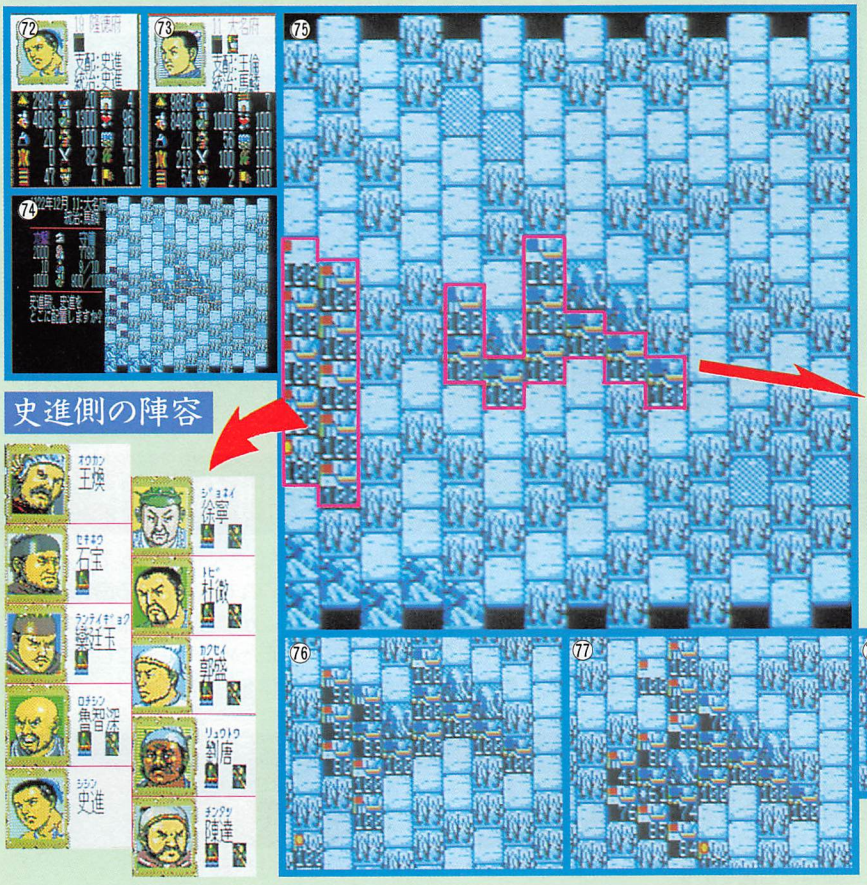


←知力80以上の強者が誉りの日にだけ使える妖術。効果絶大

ヘックス戦コマンド一覧

コマンド		体力	腕力	技量	知力	備　考
1．移動	1．通常移動	1				「2．攻撃移動」は移動して攻撃できるが、移動距離が短くなる
	2．攻撃移動					
2．攻撃	1．白兵戦	2	1			
	2．飛び道具	1		1		技量60以上で可能
	3．妖術	20			5	知力80以上で残り体力50以上が必要
	4．一騎打ち	5	15	15		回避されたときは、体力−4、腕力・技量経験+5
3．休息						体力を回復させる
4．工作	1．火計	1		1	1	知力60以上で可能
	2．消火	1		1	1	知力40以上で可能
	3．援軍					守備部隊にだけ可能
4．退却						逃げる！
5．情報						コマンド数に数える

ドキュメント・戦争



72武装度100にまかせて11国へ遠征する。73 11国は訓練度は100だが武装度は56と低い。74攻めこんだらヘックス戦に。敵の本隊はまだ出てきていない。75布陣を終えたところ。コマの内容はマップの左右にある人物写真のとおりだ。76どんどん攻める。できるだけ攻撃移動を使って先制攻撃を仕掛ける。77敵のコマを取り囲むようにして攻める。できるだけ敵のコマよりも小者数の多いコマで攻めるようにする。城にいる敵のコマを潰したらすぐに自軍のコマを城へ入れる。78そろそろ終盤。現時点で史進側の小者数は418、王倫側は154（このうち100はまだ戦場に顔を出していない敵本隊だ）。絶対的に有利だ。79敵はついに逃げた。12日目で勝ったのだ。

領土拡大その5——戦後処理で仲間を増やし、施しで共鳴度を上げる

■戦後処理で仲間を増やす

戦争に勝つと戦後処理がはじまる。捕らえた強者を処分するのだ。史進は、とりあえず全員に仲間になるよう誘ってみた。戦後処理は、仲間を一気に増やすチャンスなのだ。

11国では8人の強者を捕らえ、朱貴を筆頭に全員仲間になってくれた。これも史進の人気が200を超えているためだろう。

月が変わって11国の番がきたら、強者の一覧で新たに仲間になった者の能力と忠誠度を確認する。ここで、使える強者とダメな強者を篩いにかけるのだ。仲間になったばかりの強者はみな忠誠度が低めだ。だから、使える者には金を施して忠誠度を上げる。とくに能力の高い強者なら、2回施してでも、義兄弟になってもらうといい。義兄弟の人数ぶん、月ごとに1国に対してだせる命令の回数が増えるので(全員が違う国にいる場合。同じ国に複数の義兄弟がいるときは体力の上限値の高いほうしか命令できない)、義兄弟は多いほうがいいのだ。

ダメな強者は放っておく。忠誠度が低くても、小者を持たせなければ悪影響はないのだ。

一度に6人も仲間が増えたので、忠誠度を上げるのに手間がかかる。1か月に1人ずつしか上げられないのがイタイ。史進は考えた、近くにある義兄弟の国に何人か移動させて、2か国で施しをすれば、忠誠度を上げるのにかかる時間が移動にかかるぶんを除けば半分になる。

さっそく、仲間になった強者のうち4人を24国の義兄の魯智深のもとへ移動させた。

新しく仲間になった強者の忠誠度が上がったら、人数が増えたぶん小者を雇う。このときに訓練度と武装度が一気に低くなるので、ヒマを見ては訓練させるようにする。訓練度は武装度と違って金では買えないので、すこしずつ上げていくしかないのだ。時間がかかるがしょうがない。武装度を上げるのは、年明けの収入を待って一気に100まで上げればいい。

苦労のかいあってついに人気が250を超えた!

■施しで共鳴度を上げる

とったばかりの国は毎度のことだが共鳴度は0だ。しかし、戦争でとった国なので、治水度・肥沃度・繁栄度はすこぶる高い。金と食糧もかなりある。

はじめて自分の国を持つときは軍資金がなかったので共鳴度を上げるのに四苦八苦した。しかし、戦争でとった場合は、とったばかりの国にかなりの金と食糧がある。共鳴度を上げるには、この食糧を住民に施せばいいのだ。

史進は気前よく食糧1000を施すことにした。これだけで共鳴度は50を超え、たった1か月で名実ともに史進の国になった。12月までにもう一度住民に施せば共鳴度は100まで上がる。

共鳴度が高いほど1月の収入は多くなるので、忘れずに上げておこう。と、ただの無鉄砲ではなくなり統治者としての貫禄すらうかがえるようになった史進である。

手順チャート

戦後処理

捕えた強者を召し抱える
↓
強者へ施す → 有能な者は義兄弟に
↓
施しで共鳴度を40以上にする

仲間にならないときは逃がしたほうがいいようだ。そのうちどこかで仲間にできる。

ドキュメント・戦後処理で仲間を増やす

80戦争に勝ったときの絵は何度見てもいい。81戦後処理がはじまった。とりあえず「仲間にする」て誘ってみる。82朱貴は仲間になってくれた。仲間にならなかったときは逃がせばいい。結局、捕らえた強者6人がすべて仲間になってくれた。83「強者の一覧」で能力と忠誠度を確認する。仲間にしたばかりの強者は忠誠度が低い。能力の高い者から順に施して忠誠度を上げよう。84 11国の番がきた。施しする。

打倒高俅その1——人気が250を超えた1月、勅令が下る

ふと気づくと、史進の人気はすでに250を超えていた。いろいろ苦労したものなあ。狼退治に行っておおケガしたこともあったし、戦争に負けたこともあった。いまの史進は、持っている国の数ですでに高俅を追い越している。このまま年を越せば、待ちに待った皇帝からの勅令が下りるはずだ。

いままでの経験から人気の上がり方で気がついたのは、野獣退治のとき、みごと成功で+5、おおケガして+3。共鳴度40以上の国を持ったときに+12。出向して繁華街に行ったとき、可能性を占ってダメそうなのにそれを無視して仲間にしようとしたとき−2。といったところ。住民の共鳴を得た自国を多く持つのが人気を上げる近道のようだ。そのためには、自国をあずけられる忠誠度の高い仲間の強者が必要。やはり仲間集めが大切なのだ。

年が明け1月になったら、史進のもとに皇帝からの勅使がきた。ついに勅令が下りたのだ。これで高俅のいる国を攻めることができる。皇帝の期待に応えるためにも、すこしでも早く高俅を倒さなくては。

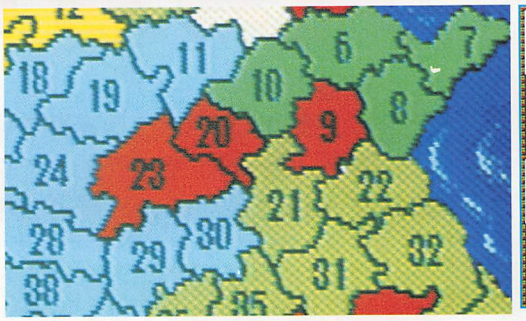
1月になって皇帝からの勅使がきた。目的の第1段階はクリアだ!

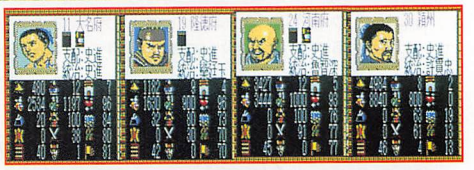
打倒高俅その2——小者が1000を超える国との戦争に勝つ

右の写真のような情況まで高俅を追いこんだ。もう一歩だ。しかし、高俅の国の情況を見ると、小者3500と小者2000だ。攻めこむときの最大兵力は小者1000だから、高俅の国に遠征することは、威嚇戦法をやられに行くようなものだ。史進は悩んだ。どうすれば攻めこめる最大小者数の3倍以上も小者のいる国に勝てるのだろう。小者1000を超える兵力で攻めこめれば……。そうか、いくつかの国から連続して攻めればいいのか。

史進はさっそく義兄弟たちに連絡をとり、時期をあわせて番がきた国から23国に遠征に行くよう指示した。できるだけ敵のコマの数を減らすようにし、自軍が危なくなったら撤退するように。史進のことばに緊張する義兄弟たち、最後の戦いがはじまろうとしている。

まず30国の番がきた。許貫忠（きょかんちゅう）の遠征で敵は3030になった。つぎは19国。敵は2210まで減った。そして24国からの遠征。魯智深ががんばって敵を901まで減らした。ついに1000を切ったのだ。これで勝てる。勢いこんで11国から史進が遠征する。敵のコマをどんどん潰し、あと一歩、というところまで追いつめたとき、高俅は20国へ逃げてしまった。23国を手に入れたものの、悔しがる史進。でも、20国にいる高俅はすでに逃げ場を失っている。戦力を立て直し、もういちど連続遠征すれば高俅を倒せる。行け、史進！





ついに高俅を追い詰めた。高俅のいる23国を、11国、19国、24国、30国の4か国から攻める予定。小者が3500もいる国でも、連続して攻めればそのうち勝てるはずだ

手順チャート

自国で高俅の国を囲む

義兄弟を高俅の国のまわりへ移動

↓

小者1000で攻められるようにする

↓

武装度・訓練度を100まで上げる

高俅の兵力を落とす

高俅の国へ攻めこむ

↓

できるだけダメージを与える

↓

退去する

高俅を倒す

ダメージを与えた月にもう1国から攻めこむ

↓

高俅を倒す

高俅の国をとり囲んでいるあいだは毎月のようにワイロを要求されるが、がまんして払い続ける。攻めはじめたら、敵のコマ全体にダメージを与えるのではなく1つ1つ潰していくようにするのがコツだ。

ドキュメント・高俅を倒す

85 30国から遠征。退で負け。89 今度は19国から。91 2210まで減らした。92 つぎの月になって24国から遠征。93 勝負らしくなってきた。94 901まで減らした。95 最後は11国から。96 997対918、勝てる。97 あと一歩で高俅は20国へ逃げた。98 それでも勝ちは勝ち。99 捕虜の強者がなんと27人。100 20国を攻めるぞ。86 勝つ気はない。87 敵を3030まで減らした。88 全軍撤

FAN ATTACK

線路と駅と乗客数の関係にとことんこだわる！

A列車で行こう

ポニーキャニオン
☎03-221-3161
発売中

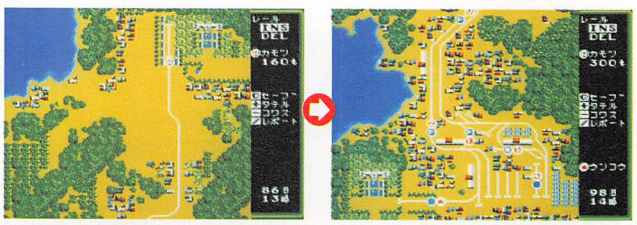
媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵SRAM
価格	7,800円

アタックだけれど、こう線路を引け！　そこに駅を置け！　こういう環状線を作れ！　などとわめいたりはしない。シミュレーションゲームなんだから、鉄道会社の経営を冷静に分析するのだ。

鉄道会社を経営しながら大陸横断鉄道を完成させるのだ

ここはとある大陸で、プレイヤーは大統領の特命を受けて大陸横断鉄道を１年以内に完成させるべくあくせく働く、鉄道会社の社長兼下働きの青年。社長として利潤を生む路線を計画し、下働きとして計画にあった線路を、「A列車」（右の写真のほぼ中央にあるⒶ）を動かして作っていく。計画は経営シミュレーションで、線路引きはアクションパズルっぽい。

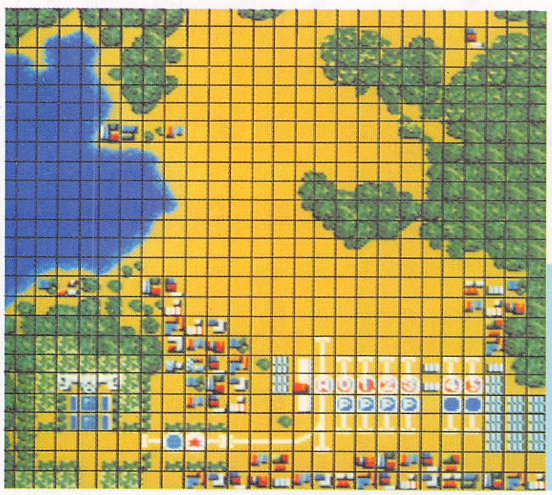
線路は下のマップのような大地に引いていく。12画面くらいの長さの土地に、経済性を考えつつ引いていくわけだ。



↑東海岸の大統領官邸から西海岸にある大統領別邸までつながる大陸横断鉄道を作るのだ

線路を引いて駅を作る。シロウトじゃできないね、手順があるのだ

大陸の地形を目を皿のようにして見ていると、町や線路がブロック単位に置かれているのがわかってくる。下の写真を見よ。ここに、てきとうに線路を引いてみたのが右下の写真。駅が２つあって列車が２つの駅を行き来するようになっている。すでに①〜②の客車が走っているが、貨物列車はまだ動いていない。



ゲーム開始直後

てきとうに線路を引くと

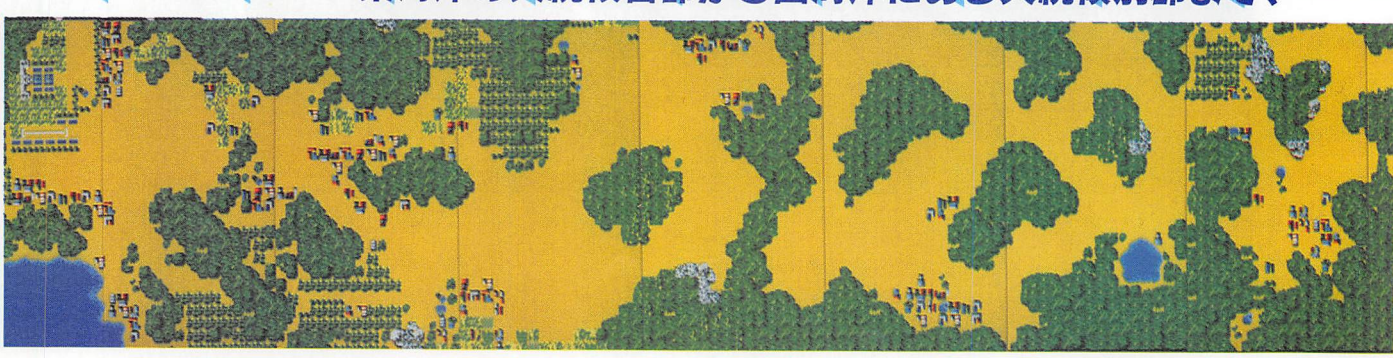
■貨物路線から作るのが定石

このままでは線路を作るための資材を駅まで運んでおき、A列車で駅まで資材を取りに行くことができない。貨物列車で資材を運ばないとすこしじしか線路が引けない。ゲームオーバーどうぜんなのだ。だから、ふつうは右ページ上のカコミのように貨物路線から作る。こうしておけば、線路を作る資材をいつでも取りにいけるのだ。

- **ナナメ1**　直線から曲げられる。斜めのまま伸ばせる
- **ナナメ2**　斜め１から曲げられて、合わせて約90度になる
- **ポイント**　ここに列車がくると、設定しておいたほうへ分岐する。なにも設定しないと直進する
- **町**　乗客のもと。これが多いところに駅を作ると乗客が多い。駅のまわりにどんどん増える
- **駅**　縦は線路の左側、横は線路の上に作れる。駅の前の線路はまっすぐでないといけない
- **車止め**　ここに列車がくると、半分のスピードで逆向きに走るようになる。使い方が難しい

東海岸の大統領官邸から西海岸にある大統領別邸まで、

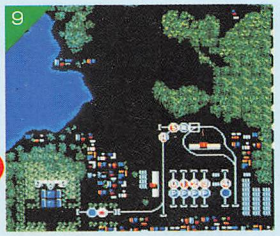
目的地・西海岸



うんちくなど

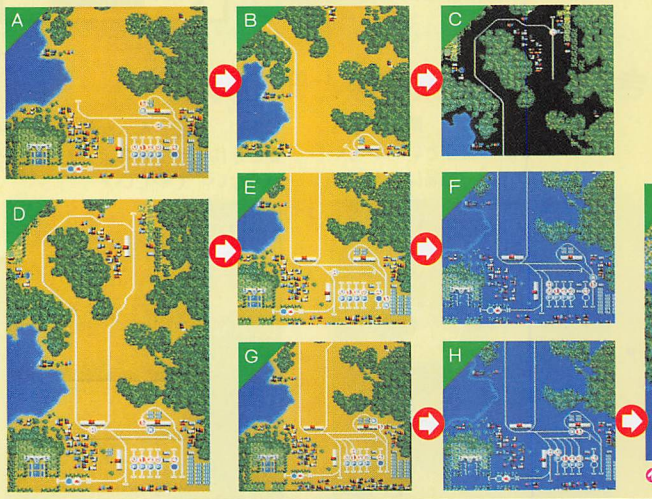
こだわる……気にしなくてもいいささいなことにとらわれること。これが強すぎると友だちが減ったりするが、逆に親友を生むこともあったりする。
経営……計画的、継続的に事業を遂行すること。毎月発売日にちゃんと店頭に並ぶMファンなんて、まさしく経営だと思うのだが。
写真の線……これはカラープリントにロットリングというメーカーのキレイな線を引けるペンで直接書いたもの。手作業なのでちょっとズレている。

最初に貨物路線を作る



❶はじまりはじまり。❷まず上に行く。❸くるっとまわって右端の町をかすめるようにして貨物⑤と接続。❹これで24時間後に動きはじめる。❺1ブロック上にもどってから斜めに線路を引く。❻駅を作れるようにまっすぐな部分を作ってから、貨物列車がぐるぐるまわれるようにする。❼まっすぐなところまでもどって駅を作る。❽貨物列車が来ないところで夜になるのを待つ。❾夜になったら駅の左上のポイントを、貨物⑤が曲がるように切り換える。これで貨物路線が完成した。

収入源・環状線を作って客車を走らせる



町の発展のしすぎには注意したい

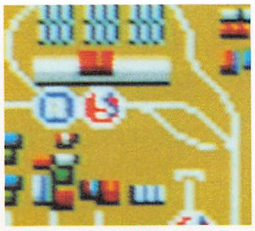
上の貨物路線の続きではないので注意。Ⓐ貨物路線を作り、環状線を走らせる列車を引きこめるようにしておく。Ⓑ環状線を作るべく線路を伸ばしていく。資材が切れたら駅まで行って資材を積み、10トンぶんだけ資材を使ってからもういちど駅に行って資材量を最大の490トンにする。資材は1つ250トンなので、10トンぶんムダ使いしないとフルに積むことができないのだ。Ⓒ環状線を伸ばしていく部分をすこしだけ作っておく。こうしないと町がじゃまになって思うように線路が作れなくなるのだ。Ⓓ環状線が完成した。Ⓔ客車を環状線に引きこむ。5時から4時間おきに発車させるつもりだ。Ⓕ客車⓪に接続。Ⓖすぐにもどって、9時に客車①に接続。同様にして客車③までを接続する。Ⓗ列車が発車しはじめた。客車③が発車するまで、じっと見てしまう。Ⓘしばらくすると西のほうにある駅のまわりは町だらけになってしまった。環状線を伸ばすときの予備線路を左側に作っておかなかったことを後悔するもあとの祭り。

■客車を走らせる路線を作る

資材が確保できたら、客車を走らせる路線を作っていく。すぐ上のカコミのような、いくつかの駅をつないでぐるぐるまわる環状線がいい。下に並んでいるようなハプニングが起こりづらいのだ。車止めがないのでバックにならないし、ミスらなければ客車が衝突したりしない。

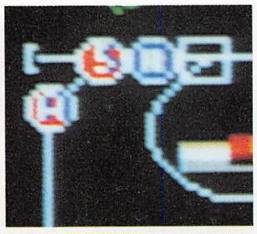
これで、はじめのうちはかんたんに黒字になる。しかし、線路が西に伸びるほど税金が高くなるので、線路を伸ばしていくには収入が大きくなるように環状線を育てないといけない。

列車は急に曲がれない



このまま進むと脱線してしまう

列車は直進が好き



ポイントを切り換えないと衝突！

逆走は列車事故のもと

逆走は危険がアブナイ

赤字経営だとアウト

このままでは手も足も出ない

走りつづけて5日はかかる道のりを、A列車は行く！

スタート当時・東海道

うんちくなど

環状線……輪のようにして走っている線。途中で切って1回ひねってからつなげるとメビウスの輪という、これまた不思議な輪ができる。偉大だ。
路線……道路、鉄道などの交通線。記事中では、鉄道しかなくかつ交通と名の付くもの、という観点で、あるていどまとまった線路の集まりを表す。
逆走……A列車では列車はふつう前進している。これが車止めにあたると、前進の半分のスピードでバックする。これが環状線に入ったりすると……。

乗客のもとは町・駅と町と乗客数の関係にこだわる

■町と駅と乗客数の関係

大きな町(町が密集しているところ)、はじまってすぐなら左下の町の近くに駅を作れば乗客が多い。駅のまわりにある町の数とその駅での乗客数の関係は右のカコミのようになっているのだ。駅のまわりにある町の数に比例して乗客数が増えるわけ。収入は乗客が多いほど増えるので、駅はできるだけ町の近くに作りたい。

■駅を作ると町が発展する

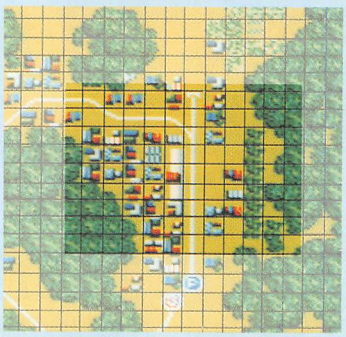
そして、駅に客車が止まったときに、乗客数ともうひとつ、なにかの要素(客の乗った駅の発展度か?)によって、駅のまわりに新しい町ができていく。しばらくそのままにしておくと、右の連続写真のように、駅のまわりが町だらけになるのだ。はじめのうちはポツンポツンと町が1つずつしか増えないが、多いときにはいっぺんに20個くらいできるときもある。

■理想の駅を考える

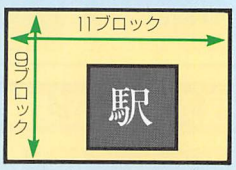
ここまでで、環状線を作れば自然に収入が上がっていくことがわかった。ただ、すぐに気づくように、乗客数には上限がある。乗客がやってくる範囲が決まっているので、そこがすべて町で埋まったときが上限なのだ。

だから、理想的な駅を求めるなら、じゃまになる山などがない広野のどまんなかに、ポツンと駅を置き、すべて自力で町を作ればいいのだ。これはあるていど経済力がついてからでないとできない作戦だが(はじめのうちは収入がすくなく経費ばかりかかる)、キマったときはとてつもない収入源になる。

こだわりきった町と乗客の関係



各駅の乗客数は、駅の「左右11ブロック×上下9ブロックの範囲にある町の数」×10で計算できる。右の写真の駅だと町が36個あるので、乗客数は360人と計算できる。



こだわりきれなかった乗客数と町の関係

客車が駅に着いたときに、駅のまわりに新しく町ができることがある。下の写真のように、町はどんどん増えていくのだ。町ができるシステムを調べようといろいろやってみたのだが、結局はわからずじまい。たくさん人が集まっているときに町ができるようだとしかいえない。くやしい!

収入のもとは乗客。乗客数と駅間の距離の関係にこだわる

■収入と経費を計算できるか?

会社は収入と経費を予測していろいろなことをしている。A列車でも実社会のような計画的経営ができないものだろうか。

経費はおおむね明らかになっている。線路は1ブロックぶん作るのに10ドル、列車は1ブロック進むのに10ドル、駅は作るのに4000ドル、貨物列車が始発駅で資材を購入すると500ドル、駅での積み降ろしは40ドルと、やることによってかかる費用が決まっているのだ。はっきりしないのは税金だけ。収入は、下のカコミのように計算できる。

このデータをもとに、電卓片手に経済的な路線を考えることができるはずだ。紙の上で考えてから実際に作ってみよう。

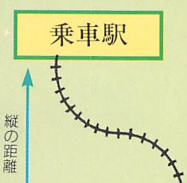
こだわりきった収益計算式

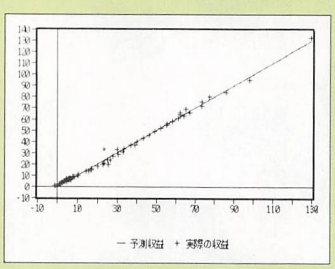
てきとうな実験用の路線を作って客車が駅に着くごとにメモる

まず乗車駅と降車駅の距離と乗客数から、降車時の収益が計算できないものかと思い、駅間の距離(下の図のように縦と横に分けて数えた)・乗客数・収入の3つを約70とおりメモしてPC98の『ロータス123』に入力。グラフにしたりしながら調べてみた。いろいろと計算した結果、

(〔縦の距離〕+〔横の距離〕)×〔乗客数〕×〔定数〕

という式で計算できそうだったので、データを回帰分析して定数を求めてみた。分析結果とそれをもとにして作ったグラフからわかるように、定数は約1.52だった。





回帰分析の結果。ことばは欄外参照。

実際の収益と予測収益はほぼ同じだ

回帰分析の結果：

Y切片	-2.631832
Y評価値の標準誤差	1.8131549
R2乗	0.9958426
標本数	69
自由度	67
X係数	1.5229584
X係数の標準誤差	0.0120216

うんちくなど

回帰分析……原因の数値と結果の数値の因果関係を調べ、将来的な原因からどのような結果が出るのかを予測するための手法のひとつ。A列車で使ったのは、ほとんど見栄をはるため。だけど、ロータス持ってる人で、この機能をまともに使ったことのある人はどのくらいいるのだろうか?

回帰分析の結果……難しいことばが並んでいる。Y切片は計算結果に最後に加えられる値。そのほかはとても難しくて書き表すことができない。

データと経験をもとに、クリアするコツを考えてみる

■ゲームをクリアするコツ

いままでいろいろこだわって調べたデータと経験をもとに、クリアするコツを考えてみよう。

①路線は環状線にする。管理がかんたんで事故が起こりづらい。

②環状線を作るときは会社の規模に合わせてできるだけ大きくする。環状線のいちばん上といちばん下、大きさによっては中央の左右に駅を置く。こうすれば、乗る駅と降りる駅の距離が大きくなり、収入が増える。

③環状線ができたら、客車を4台とも走らせる。こうすれば町を短期間で発展させることができ、そのぶん収益が増える。

⑤駅の作りすぎはムダ。列車は駅で1時間停車するので、駅の数が多すぎると列車の走っている時間が多少なりとも短くなる。

⑥環状線には貨物列車も走らせる。A列車が資材を取りに長距離走るのは経費と時間のムダ。

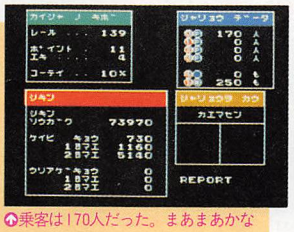
⑦町がほどよく発展したら、環状線をひとまわり大きくする。ひとまわり大きくした先では、まわりになにもないところに駅を作り、理想の駅に仕立てる。「ほどよく」が重要で、連続写真のように町が発展しきるまでじっとしていると、町がじゃまになって環状線をそのまま伸ばすことができなくなってしまう。

⑧環状線を伸ばすときは、まず線路をすべて作ってからポイント切り換えですべての列車がいっせいに路線変更できるようにする。これがもっとも安全だ。

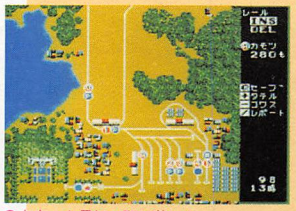
⑨大統領専用客車を走らせるときには、すべての列車を環状線から外しておく。環状線からすこし横に出て両側が車止めになっている線路を作り、ポイント切り換えで1台だけ入るようにしておけば安全。これを走っている列車の数ぶん作ればいい。

と、思いつくままに9つのコツらしきことを列挙してみた。重箱の隅をつついたわりには平凡なことしか出てこないものだ。

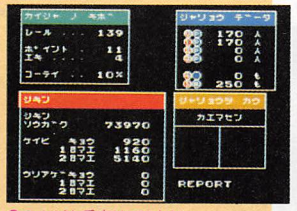
↑ある環状線の記録。客車0が駅に着く



↑乗客は170人だった。まあまあかな

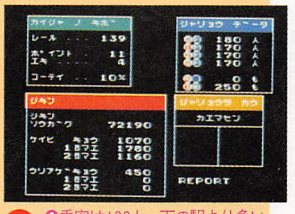


↑客車1も最初の駅に着いた

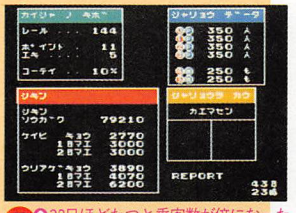


↑こんども乗客は170人だ

↑客車0が上のほうの駅に着いた



↑乗客は180人。下の駅より多い



↑30日ほどたつと乗客数が倍になった

↑黒字が確保できた。線路を伸ばしていく

ワナに注意！

A列車で行こうは、シミュレーションゲームなのにマップにワナがある。とつぜん山が通れるトンネルと、いかんせん線路が引けなくなる大統領別邸の直前にある畑だ。ここはバラしておいたほうがいいと思い、クリアしたときの写真を下に並べた。これでクリアできるよね。

↑最初のトンネルは2か所に作れるのだ

↑2つ目のトンネルは1か所しか通れない

↑駅を作って町で畑を潰してもらうのだ！

編集部のどんなもんだい

このマップは、A列車の記事を作っている最中に作られていた、史上最強の環状線が完成しつつあるときのものだ。どうしても線路が1本しか通せない2つ目のトンネルの直前まで複線になっているところにこだわりが光っている。町の多さもかなりのもので、駅を作ってはなくし作ってはなくししているのがうかがえる。経営的にも優秀で、下の写真のように大幅な黒字となっている。ディスクセーブができるならコンテストとかやってみたいんだけどな。

うんちくなど

クリアする……RPGではエンディングを見ることだが、シミュレーションゲームでは、そのゲームをしゃぶりつくすこと。A列車はけっこういった。

平凡……ふつうなこと。だが、夏目漱石先生の『こころ』に登場する先生は、「熱した舌で平凡なことをいうほうが、冷えた頭で考えるよりも力がある」とおっしゃっていた。

ゲーム 十字軍

Game Crusaders

今月のウリ

●ゲームのぞき穴

激ペナ２／シルヴィアーナ／信長の野望・戦国群雄伝／スーパー大戦略／ヴァリスII／ザ・ゴルフ

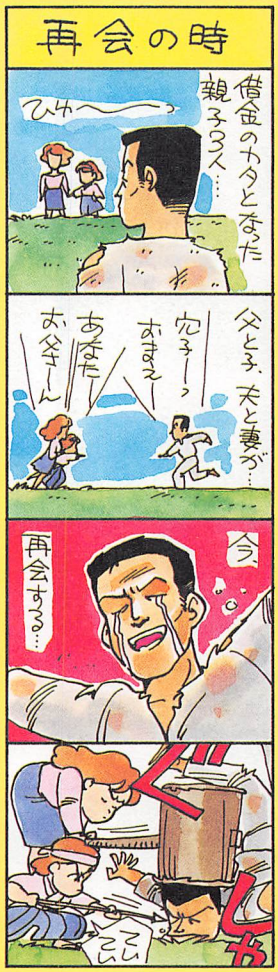
●通り抜けできます

アンジェラス／ポッキー／イントゥルーダー／D.C.コネクション

●そのほか

今月の激ペナ２／歌を詠む会／イラストのコーナー／新コーナータイトル未定

ゲームのぞき穴



激ペナ2

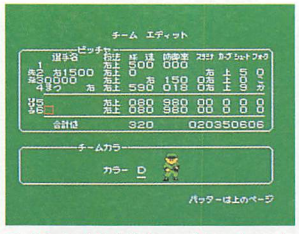
おおっ驚きのスーパー変化球が投げられるぞ

この技をやるためには、前作激ペナが必要だ。激ペナがあれば、やり方はしごくかんたん。激ペナのチームエディットでチームを作り、新10倍カートリッジ(ディスクは不可)にセーブ、れから今度は激ペナ2でそのチームをコンバートして、セーブする。同じことを3回以上(本当に3回以上)くり返すと、データが変になったピッチャーができあがる。試合で投げさせてみると250ｋｍの新幹線並みの速球や、画面右からはみ出して左から出てくるスーパー変化球を投げたりする。

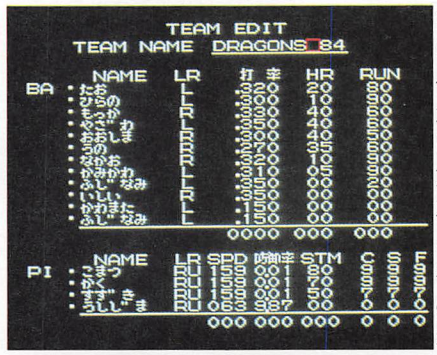
（千葉県／清水智・？歳）

☆まるで、夢のチームを作るプログラムを使ったようなピッチャーが激ペナと激ペナ2の両方を持っている人ならできてしまう。プログラムを打ちこむ時間を取るか、激ペナを買うお金を取るかの選択が最大の問題になりそう。運よく両方の余裕がある人は観戦モードで夢のチームと対戦させてみて両投手の投げあいを眺めるのもおもしろいかもしれない。お金のない人は……。

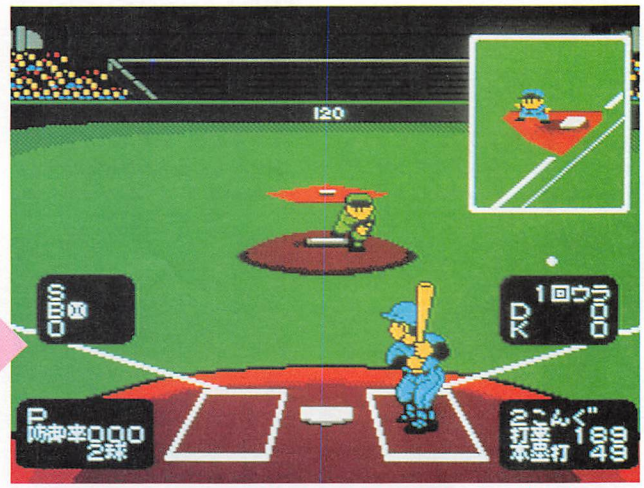
コンバートはきちんと３回以上すること。セーブも忘れずに



パラメータはもうめちゃくちゃ！　スタミナ「０右」ってどういうイミ？



激ペナのエディットモードでごくふつうにチームを作る



見よ！　ボールはピッチャーの手元から流れるように去っていく。ああ、恐ろしや

今月のプレゼント

ゲームはスーパー大戦略の橋本憲一郎。テレカは清水智、西川俊男、猪熊和仁、荒木五郎、長良川下郎、上原昭人、匿名希望のＹ、ＥＤ、田中まさゆき、みかじま太郎、カニンガム、佐藤創、村木康寛、加藤充の以上14人。歌を詠む会のぼく川村はテレカをがまんして、福袋をねらうそうです。さて、この決断はどういう結果を生むのでしょうか？

イラスト　中野カンフー／
オブジェ　堀川浩司

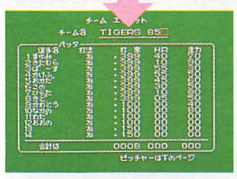
クリムゾン2～効果音モード～　先月号載っていたミュージックセレクトモード（エンディングでスペースを押す）で〔ＥＳＣ〕を押すとゲームで使われたいろいろな効果音が聞けます。（群馬県／金井耕一・15歳）☆効果音だけのモードではないからミュージックセレクトモードにしてからやるように。

打者8人、打率.399。先発投手3人、球速199km/h

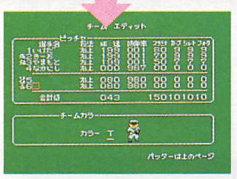
激ペナのチームエディットでバッターの打率を.200か.300にして、.2か.3の場所に.1を入力します。すると.150になりますが一回セーブしてから見ると.100になっています。この状態で激ペナ2にコンバートすると、なんと上位8人を打率.399にすることができます。また、激ペナで球速を199ｋｍにする技を使って作ったピッチャーを、激ペナから激ペナ2にコンバートするだけで199ｋｍの剛速球を投げることができます。

（愛知県／西川俊男・14歳）

これは1回セーブしてから、数字を分配したところだ



1番まゆみから8番きどまで本当に全員.399なのだ

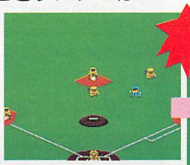


ピッチャー3人が球速199のまま、防御率だって0・0なのだ

ピッチャーは外野をめざして行ってしまった

ランナーが1塁にいるときに、ピッチャーを牽制させて2塁に走らせる。そのときランナーは（もちろんコンピュータで試してもいいのだが、2人で試したほうがかんたんにできる。友達と協力してやってみるといいね）1塁と2塁の間で停止する。ピッチャーのほうは2塁へ走らせた状態のまま、キーを押しっぱなしにしておくと、レフトへと走っていくのであった。

（神奈川県／猪熊和仁・？歳）



ランナーを1、2塁間に止めておくのがポイント。あとはカーソルの上とBボタンを押しておくだけ

このあとピッチャーはスタンドまで走り続ける……わけない

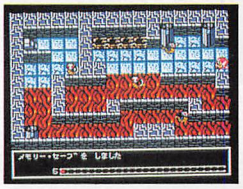
シルヴィアーナ

メモリーセーブのおいしい使いかた教えます

ボクはシルヴィアーナをやっていて、1つ気づいたことがあります。メモリーセーブをしてから死ぬと、セーブした状態からコンティニューすることができるのですが、死ぬときにいたきにすぐメモリーセーブをして、敵に殺されるということをくりかえせば、死にそうになっても町にたどりつけるのです。

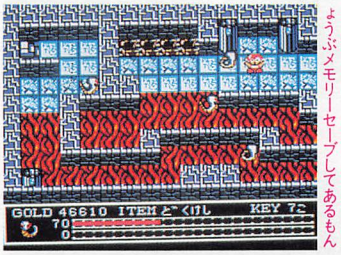
（宮城県／荒木五郎・18歳）

☆敵と戦わずにすむ技だね。

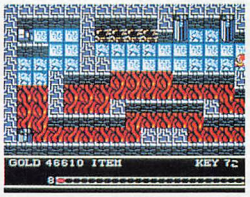


スクロールしたらすぐにメモリーセーブをする

敵はコンティニューしたあとには出てこないのです。ということは、画面がスクロールしたと



あ～あ死んじゃった。でもだいじょうぶメモリーセーブしてあるもん



ほら復活。ライフがないけど敵もいなくなった。これをくりかえそう

シルヴィアーナの必殺バックアタックだぁ！

みなさん聞いてください。なんとシルヴィアーナの必殺技はバックアタックだったんです。敵が後ろからちかづくとふつうよりも短時間で敵を倒せます。

（岐阜県／長良川下郎・19歳）

敵と戦うとき、正面から戦うと時間がかかるから、うしろ向きに待つ

すると近よっただけで敵はひっついてバシバシっとやっつけることができる

ここにいればだいじょうぶ。そう安全地帯ね

後半に体力が回復するアイテムが手に入るが、動いている間は体力は回復しない。これは危ないなって思ったときは、いちばん下か右にいれば安全です。

（岡山県／上原昭人・17歳）

ここにいれば敵は追いかけてこないのだ。しばらくここで休憩でもしよう

これは触っているように見えるけど、じつは、触ってない。ここも安全地帯だ

新コーナータイトル未定

セーラー服優子　なぜ日本テレネットイメージガール「セーラー服優子」が、⑫宮本裕子（20歳）になったんだ！　ぼくは⑦杉山容子（19歳）か⑪松本裕美（17歳）を望んでいたんだぞっ！　なんだっあの顔は、あんなのが歩いていたらいきなりなぐってやりたくなるぞ。それにくらべてほかの2人は家に持って帰って飾りたいくらいだ。かわいいんだいっ。でも、リリアちゃんの方がかわいい♡ぽっ。（山口県／ちくわ・16歳）☆ひさしぶりに怖いハガキだった。それにしても家に持って帰ってナニをするつもりなのだろうか？　あれしてこれして、あまつさえこんなことまで……やっぱりこいつは怖い。

ちょっと通り抜け

Q…ポッキーで、本館3階の放送室に入れません。カギはどこにあるのですか？（島根県／ぽっきんきん・？歳）

A…まず、本館2階の1―Bの教室へ行き机の中のかなさしを取ります。つぎに1階へ行き職員室へ入って山吹先生に抱きつきましょう（今井美紀にじゃされる）。そのあと1階のトイレに行くと美紀が入っているので、さっきとったかなさしでカギを開けます。すると放送室のカギを投げつけてきます。

ちょっとのぞき穴

DS秋号〜ちるどれんうおーずの技を2つ〜　その1、名前を入れるところで「レイ」「ラルバ」「ランダー（音引きでなくマイナス）」「はんばん」にするとコンパイルのゲームキャラクタの顔になります。（青森県／小山内崇・？歳）その2、午前4時から9時の間にゲームを始めると、「しゅぎょう」「しどん」「よるみつ」「ひょうじゅ」というとてつもなく強い親分たちと対戦できます。（大阪府／ガスコンロ・20歳）☆この時間にゲームをすることはオススメできません。

新コーナータイトル未定

10月号日本平の続編　夜、日本平（峠の展望台から見える富士山と清水港の景色が最高の有料道路、清水市〜静岡市へ抜ける）を車で走ると、うしろから犬が追いかけてくるそうです。運転手がスピードをいくらあげても犬の方が速く、犬が車を追い越していくそうです。その犬が車の横を通るとき、犬は運転手の方を向いて笑うそうなのですが、その犬の顔は人間の顔だそうです。ハッと気がついて我にかえるとスピードは時速120キロを越えて、目の前にコーナーが迫っているそうなのです。だからなのでしょうか、日本平ではよく転落事故が起きます。（静岡県／日本平の近くの高校に通うやつ）

戦国群雄伝

大名の能力をかんたんに最高値にする方法だ

大名の能力を好きな数値にする方法を発見しました。やり方はかんたん、でもポーズキーがないとできません。信長の能力設定のときにポーズキーを連射します。運よく、100を超えた数値でポーズがかかったら、リターンキーを押しながらポーズを解除します。これをくり返せば能力全部を100にすることができます。

（広島県／匿名希望のY・15歳）

↑ポーズキーを何回か押していたら野望の値が、100をこえて109になった

↑109になったので、ここでリターンキーを押しながらポーズを解除すると……ほら100だ

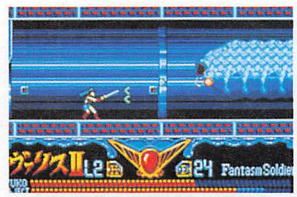
ヴァリスII

効かないようで効いてます。よーく効きます

ボスキャラには特殊アイテムは使えないはずだが、5面のボスでディフが使える。

ディフの効果がかかっているときは攻撃してもなにもダメージを受けていないように見えるが、効果が切れるとそれまで攻撃していたぶんだけボスのライフが一気に減ってかんたんにやっつけられる。

（宮城県／ED・16歳）



↑ディフを使うと敵の攻撃がなくるが、自分の攻撃も効いてないように見える

↑ところが、効果が切れたとたんにボスのライフが一気に減っている

スーパー大戦略

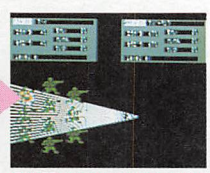
最新鋭よりも新しい兵器はいかがっすかぁ？

まず、マップディスクを作ったらMSX−DOSを立ちあげる。システムディスクに交換し、COPY　A：DEFPACK.COM　B：USRPACK.COMと入力し、マップディスクにコピーする。この作業が終わったら生産タイプにし、（F1）を押して次々送っていくと、「Type No. 16：The near future」という生産タイプがある。

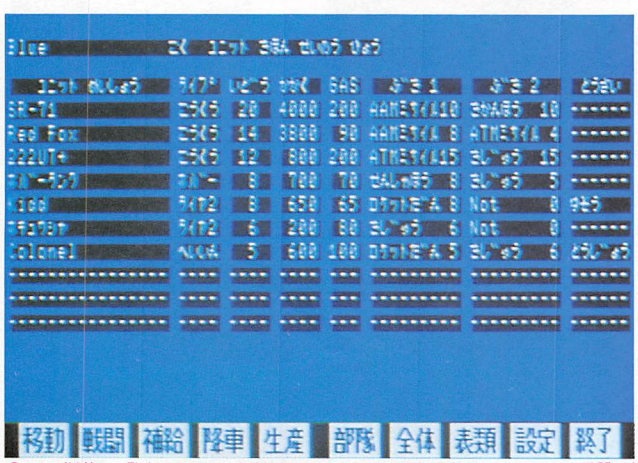
（千葉県／橋本憲一郎・13歳）

↑MSX−DOSを立ちあげたら、このように入力する

↑強そうに見えるけれどとても高価にも見える



↑戦闘させると姿が見えずに攻撃。ステルス部隊か？



↑これが性能の一覧表。スーパー大戦略をやりまくっている人はいかにとんでもない兵器であるかというのが、おわかりいただけるであろう。そのぶんたいへん高価なのだけど……

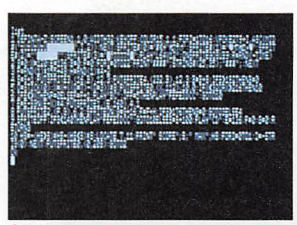
ザ・ゴルフ

ファンダムのゲームで隠しホールに行けるぞ

ファンダムに載っている1画面プログラム（途中でもいい）を打ちこみセーブするときにFL.BINというファイル名でセーブしておく。そして、システムディスクをたち上げてユーザーディスクに交換するところで、ファンダムの入ってるディスクに交換する。トーナメントを選ぶと、スペースカントリークラブが出現する。

（大阪府／田中まさゆき・？歳）

☆出現しないこともあります。



↑ためしにファンダムで掲載されたてきとうな1画面プログラムを使ってみた

↑装備品!?　なんかもこのとおりカンペキな品揃えになっている

↑スペースカントリーの主なのだろうか？　このおっさんとマッチプレーをむりやりさせられる。しかもむちゃくちゃ強かったりする

ちょっと通り抜け

32

Q…ポッキーで、さなえのつけている貞操帯のカギのありかがわかりません。どうすればいいのでしょうか。（岡山県／中山哲也・15歳）

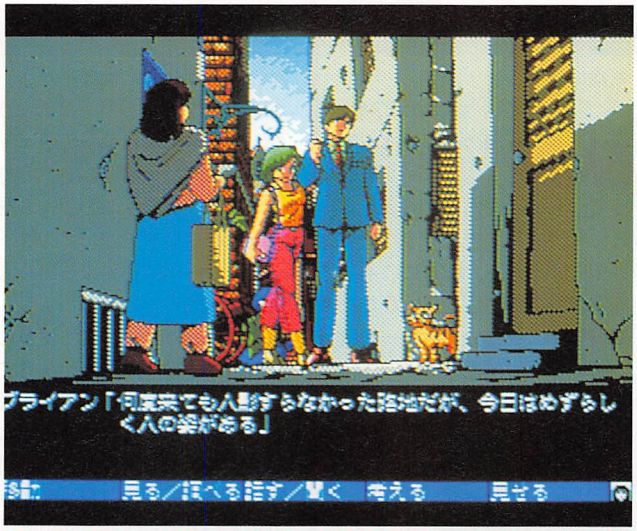
A…前ページのつづきから、①3階の校長室へ行き、パイプを取る。②1階の山吹先生をパイプを使っていかせる。③カギをくれる。という順番になるのだが、ポイントは1階のトイレ。今井美紀が使っている個室にモップでつっかえぼうをしておかないと、山吹先生とナニの最中に邪魔をされるのだ。

DS秋号～アレスタ外伝のサウンドテスト～　タイトル画面のときに、カーソルキーの4つどれかを24回押すとサウンドテストになります。カーソルキーの左右を押すと曲が選択でき、下でPSG、上でFM音源に切り替えることができます。〔F1〕でタイトル画面にもどれる。（愛知県／渡辺太・15歳）

アンジェラス

Q エリスがリマに来てから、どこへ行っても誰にも会えなくなってしまいました。
（沖縄県／猛毒ハブ野郎・15歳）

A ガストバの店のまえをよく見ただろうか。見慣れない女性がいるはずだ。その人にガストバのことを聞いておく。あとでもう一回来てみると、ドアのところに男の子がいる。きっと何かを知っているはずだ。



↑エリスが来るまえは、ガストバの店は怖いほど静かで人影なんかなかったのに、今回は見知らぬ（あたりまえ）女性がいる。またあとで来て見ると、今度は少年がいる。じつは、この少年がガストバのことについて詳しく知っている。話をよく聞いてみよう

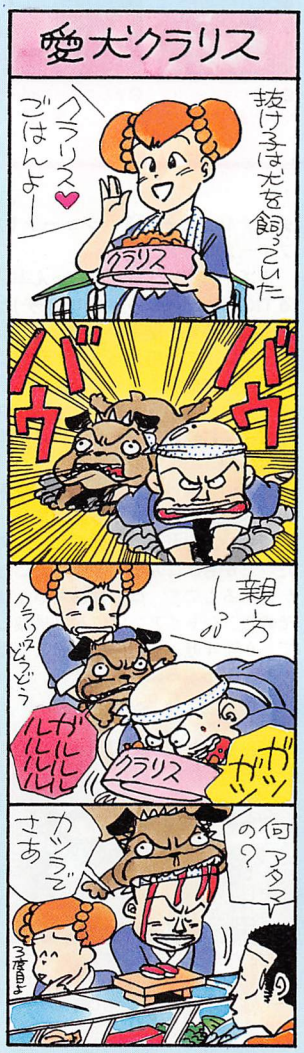
Q ペルーのリマで様々な場所に行ってみたのですが、話が進みません。
（新潟県／北島浩二・14歳）

A バイエルン・カンパニーのタイラーには会い、話を聞いてから謎の女性の写真を見せてみよう。そうするとモリアム教授が見せてくれなかったある物を見せてくれるだろう。

←ぐーるぐる、この町をめぐってから、タイラーのおじさんにこの写真をみせる。容を読んでみることのだ。すると……

←これがタイラーのおじさんがくれる新聞なのだ。よーく内が必要だ

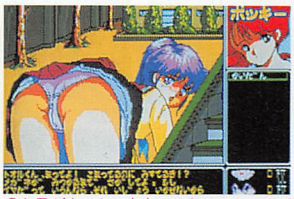
通り抜けできます



ポッキー

Q 本館横にいる中森みゆきちゃんのメガネをさがしているのですが、プールでバカ犬がメガネをかけているのを見たのにどうしても取れません。
（熊本県／ルーファス・15歳）

A ポッキーの質問多いんだよね～。質問の答えですが、順序だてていきます。まず、本館横にいるみゆきにメガネをさがすのを頼まれます。つぎにプールへ行きます。よく見るとみゆきのメガネをかけたバカ犬がいます。でもここでは取れないので更衣室へ行きます。机の下にいる女の子を助けて（エッチはダメ）ロッカーのなかのセーラー服を着ます。つぎに用務員室へ行き生徒委員長からハシゴを借ります。そして、体育館へ行き男からアンパンと手に持っている写真を取り服を着替えます。体育用具室へ行き田中早苗から肉まんをもらい、宿直室へ行きハシゴをかけて屋根に登ります。するとさっきのバカ犬がお茶を飲んでいるので肉まん（実はシビレ薬入り）をやり、倒れているうちにメガネを取ります。みゆきにメガネを渡すとライターを貸してくれるよ。

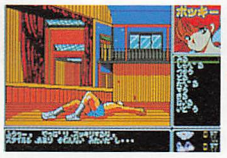


↑お尻が大っきい中森みゆきちゃん。メガネをさがしているから。さがしてあげよう

←プールにはバカ犬が泳いでいる。メガネはこいつが持っている

↑机の下には縛られている女の子がいる。ちゃんと助けてあげよう。エッチはダメよ

↑用務員室で生徒会長からハシゴを借りる。女装してないと貸してくれないよ



←あんぱんと写真が手に入る。そして男の服に着替えるのだ

↑体育用具室の跳び箱の中には田中早苗がいた。肉まんをもらうのを忘れずに

←↓宿直室の屋上にバカ犬発見！　シビレ薬入り肉まんをあげる

←メガネを取った顔もなかなかよい

←メガネを渡すと次のステップへ

新コーナータイトル未定

無効にするぞパート2　ひさしぶりに発送状況の報告だ。いちおう今月号までの十字車に関するプレゼントの発送は完了したが、住所や郵便番号、県名はもちろん番地までしっかり書かれていない人。ペンネームだけ書いてあって本名がない人。ゲームプレゼントの資格がありながら希望がわからない人は発送できない状態にあります。また、きちんと書いたおぼえがあってもこちらのミスで発送されてないということもありえます。まだプレゼントが届かず、上の条件に該当する人は大至急はがきか質問電話で連絡してください。今月の末日（10月31日）までに連絡がないとこれらの権利が無効になります。

Q… マイト・アンド・マジック2でパーティーが弱くて進めません。どうしたら、はやくレベルアップすることができますか？（北海道／大木政雄・13歳）
A… 編集部のかわりに、加藤充クンに答えてもらいます。魔術師をI人作り、Mega Voltなどの強い呪文を覚えさせます。そして、A4（10，10）にある超人の水を飲んでB4（2，1）のマーレイの洞窟に入る。このなかの（0，9）にあるマーレイのおいしいジュースを飲むと……つづく。

ちょっとのぞき穴

マイト・アンド・マジック2〜ハイアリングの日当をただにする〜　やり方はかんたんです。どのハイアリングでもいいから銀行に連れて行きCOST(コスト)よりも高い金額を預金するだけで、COSTが0になります。結局、COST以上に金額を支払うのであまり得した気になれないのが残念です。まあそれは、預金したあとに引き出せば解決するのでしょうが、お金があまっていないとできない技ではあります。(東京都／佐藤雄二郎・14歳)

イントゥルーダー

Q 小夜子の部屋に入れる鍵をもらったのですが、その先がぜんぜん進めません。
(愛知県／あーつきつき・?歳)

A 妹の部屋へ行ってみよう。しかも、ただ行って話を聞いてきただけではダメだ。

そこで、ここでの手順を教えよう。まず、「襲う、女の子」にしたらつぎは「本気」を選ぶ。さらにこれがすんだら、しつこく「人を呼んでみろ/」にする。最後は「しない」を選べばいい。しつこく攻め、ナニもしないのがポイント。

↑話なんか聞いても聞かなくてもいいから襲うのだ

↑けっきょくのところはこれで終わってしまう

Q 地下道になにかありそうな気はするんですが、なんでもないのでしょうか?
(島根県／たゆゆ・?歳)

A まず、厨房の地下にある貯蔵庫に行って、ワインを取ってから地下道に行こう。すると、地下道のつきあたりに幽霊が出てくるから、素直にワインをあげる。そうしたら、ふたたび貯蔵庫に行きウイスキーを取って、もう1度地下道に行き、幽霊に会えばいい。

←1度会ってワインをあげると、ウイスキーのほうが好きだといってくる

↑貯蔵庫にウイスキーを取りに行き

↑また会えばもうすぐエンディングだ

D.C.コネクション

Q このゲームにはほかのJ.B.ハロルドシリーズのような、人物関係図はないの?
(兵庫県／北野陽子・?歳)

A そうですね。このゲームを始めてまず気が付くのは、このシリーズならいつもある人物関係図がないことでしょう。あれは便利だから、よく使うんですけど。じつは、あるんです。ゲームの進行がある時点まで進まないと、出てこないようになってます。スターダストにこまめに行ってみよう。得点が30点で出てくるでしょう。

↑スターダストに行ってこのコマンドが出たら見られるよ

↑これが人物関係図。これで人間関係がわかりやすくなった

Q 証拠品が見つからないんですけどぉ、どうしてですか?
(東京都／田川季代・18歳)

A ちゃんと話を聞いていれば、そんなことはないんじゃないかなあ。特にリンディのいるホテルには何度も足を運ぼう。アルフレッド・シュルッツに会えるようになったら、彼女からジョージ・ヘンダソンとシュルッツの密会写真をもらえるはずだ。まだまだ、先は長いがんばってね。

←リンディからヘンダソンとシュルッツの密会写真をやっともらった。ホッ

↑こいつがシュルッツ。お金持ちなのだ

↑そしてこっちがヘンダソン。悪人面

今月の激ペナ2：10月号75ページのウソ

ごめんなさい。いきなりあやまってしまうが、じつは10月号の激ペナ2大会<全国版>の応募用紙に間違いがありました。打率のパラメータで合計値が2.100という数字になっていましたが、これは3.900の間違いでした。訂正してお詫びいたします。といっても、激ペナ2大会の応募はしめきってしまったので、はっきりいって「もうどうしようもない」。電話で問い合わせてきた人には説明できたのだけど、そのほかの人には説明できなかった、激ペナ2を持っていない人は本当に「ごめんなさい」。

さて、今月からはじまったこのコラム、激ペナ2大会の情報などを伝えるために作ったのだけど、今月の原稿を書いているときには激ペナ2の応募期間中だったのだ。そこで、今回は10月号の95ページでぼろくそに書かれてしまったジャイアンツのチーム大改造をテーマにする。もちろん、打倒タイガースだ。

敵を知るにはまず、味方から……というわけで、ジャイアンツのどこに勝てない原因があるのかをさぐることにした。打率.390、HR50の打者を3番よしむら、4番はら、5番くろまで、7番こまだと4人並べていたのだが、6番しのづかの成績がいまひとつ良くなかった。そこで、同じく成績の良くない8番いのうえとともに引退させてしまった。かわりに、ファームからろとやまくらを呼んで、戦力増強してみた。要点をまとめると、クリーンアップにはHR50を与えて6番のろに19、恐怖の7番バッターこまだは50にした。これで、打線につながりがでてくるはずだ。つぎに投手陣だがこれはほとんど完璧といっていいだろう。3枚刃のエース、さいとう、まきはら、くわたに加えて左の変化球投手みやもとを先発に起用してみた。今のところジャイアンツ最強の投手さいとうは球速130、スタミナ90、カーブ9、シュート9、フォーク0の軟投派、新人のみやもとは左下投げで球速140、スタミナ80、カーブ8、シュート8、フォーク0のデータだ。

さて、実際にぱおぱおちゃん率いるTIGERS PPP(トリプルパンチ)と対戦してみた。結果からいうと、ジャイアンツの快勝だった。1回表にタイガース先発とおやまが乱調でいきなり3点をもらったさいとうがタイガース打線をピシャリと押さえて完投勝利。

こういう負けかたはそのまま今年の阪神を思いおこさせる。つまり、打てない、守れない、勝てない、のだ。しかも、こんなときは悪いことが重なるもので、ぱおぱおちゃんはその後、ジャイアンツに4回挑戦して、0勝4敗、5連敗してしまったのだ。ふっふっふ(笑)。

↑かつてのエースも今は見るカゲもない。落差のあるフォークが決め球だった

↑最近のタイガースのエース。キレのあるカーブでフライに打ちとる

↑フォーム改造で右の上投げから左の下投げにしてしまったため、よく打たれる

↑それなりにスピードはあるのだが、変化球にキレがないためカモられやすい

↑足のケガから見事にフッカツ。着実にランナーを返すたのもしい打者

↑スーパースターとはいつでも目をつけられるものだ。打てなくても仕方ない

↑4割5割はあたりまえ。当たればホームランのバッティングはやっぱり魅力

↑恐怖の7番バッター。満塁男。呼び方はいろいろあるけれど、とにかくスゴイ

怪刀乱麻

ねずみのシワサもなにがなんでも激ペナ2　激突ペナントレース2では前作にあったTHEプロ野球というのがタイトルから抜けているのですが、どーしてですか?(奈良県／K・I・N・14歳)☆答えは2通り返ってきた。とくに意味はありませんというのと、プロ野球ということばが登録商標にひっかかりそうだったからだそうだ。じゃあ、前作で、商標についてはどうなったのだろう?　いちばんの原因はMファンがTHEプロ野球を飛ばして、激ペナ、激ペナといいすぎたのではないかと、思うのは考えすぎだろうか?

ちょっと通り抜け

A・・・つづき　……LV200でHP256になる。このあと、C1(1, 5)(1, 11)にある泉の水を飲みB2(1, 9)でカシナートという敵を倒す。こいつは20000000のEXPをくれるほか、Chain Male+19などといったすごいアイテムも持っている。ジュースを飲んでからカシナートと戦うまで敵に会ってはならなかったりといった難しい面もあるが、これが最短レベルアップでしょう。

『激ベナ2』発売されたばかりだけど、バグがたくさんある。①2人用でチームエディットしたチームを選び、そのチーム名を下からまたいだりすると「２２２２２２２２」と赤くなってどうしようもなくなる。⇩へつづく。

歌を詠む会

１月号は「ろ」

詠まれた和歌には基本点として10点が与えられる。この基本点を右下にある10の基準で１点ずつ増減した合計点が評価となる。この点数は詠まれるたびに加算され、20点で特製テレカ、50点でゲームソフトと交換。

●得点番付

一　ぼく川村……24点
二　金欠法師……14点
三　パイン・なんたら……12点
四　熊谷久……10点
五　宇治吉麿……8点
五　目標50点兵衛……8点

上位陣に変動はないが、毎月200首以上送られてくるのでなかなか連続して採用にはならない。かくなる上は「拡大、歌を詠む会」をやるしかないか。

ちゅん。ちょっと下火になったかな、という感のある「ロリータ」が主題だ

10の基準

①正しい字数（29〜33字の範囲）
②季語の有無
③社会性（現在のこと）
④時代性（過去や未来のこと）
⑤非日常性
⑥民族性（庶民の生活）
⑦風俗性（恋歌）
⑧感動
⑨雅（気高く、優美な和歌）
⑩下げ（落ち、笑いを誘うもの）

今回の和歌は「せ」だったので、「政治家」を詠んだものが多くておもしろくなかった。発想が安直なのよね。

千円の　ソフト見つけは
しなものの　消費税がつき
枯れ葉散る思い
目標50点兵衛

評　減点は①④⑤⑦⑧⑨、加点は②③⑥⑩で合計８点。政治家に続いて多かったのが「消費税」を詠んだ和歌。この和歌は最後の句が良かったの。

せーあたい　ゲームソフトの
プレゼント　とくにえっちで
おかずになるやつ
クマガスZ

評　減点は②③④⑤⑦⑧⑨、加点は①⑥⑩で合計６点。物欲と性欲の両方をせしめたいと思う人間の欲深さを感じさせる。最後の言葉の意味は……。

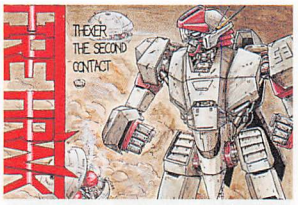
セミコロン　ダニを殺すの
ダニコロン　間違いやすいの
なだのコロン
佐野健

評　減点は②③④⑤⑥⑦⑧⑨、加点は①⑩で合計４点。和歌というよりただ、ダジャレの集まりのようだが、彼だって一生懸命考えたのだ。

イラストのコーナー

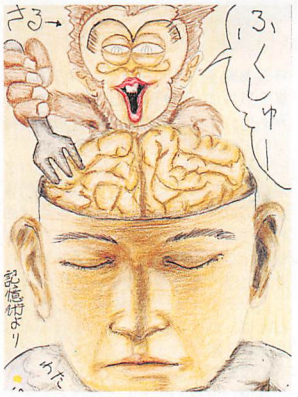
10月号でお休みしてしまったせいか、今月はたくさん送られてきた。本当はいっぱい掲載したいのだけど、スペースの関係でつぶれるのが、イラストのコーナーなのです。ごめんね。

みかじま太郎。エメラルドドラゴンのイラストを送ってくればひょっとして……



カニンガム。サランラッピングされてきたイラスト。お答えします、「そうです」

佐藤創。初投稿だろうが、なんだろうが、いいものはドンドン掲載するぞ



村木康寛。ちょっと怖いけれど、サルの表情がマヌケなのでいいかな？

投稿大募集

①ゲームのぞき穴→すばやく確実な情報が頼りのウル技コーナー。②通り抜けできます→先に進めず困っているソフトを救うQ&Aコーナー。③ザ・ほめごろし→ソフトのハードな批評が業界を救う自浄コーナー。④ものを書く会→どれだけおもしろいことが書けるか、作文コーナー。⑤歌を詠む会→イラストの端の文字ではじまる和歌（五七五七七）を詠むコーナー。⑥みんなで救ってあげよう→私生活と古いゲームで困っていたらここに送れ。⑦新コーナータイトル未定→そのほかなんでもありのコーナー。⑧イラスト→個性豊かなイラストを待っている。歌を詠む会のイラストも募集中。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはMファン特製テレカをプレゼント。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。ハガキには住所、氏名、年齢、電話番号まで書いてください。

MSX・FANアミューズメント・シリーズ
ゲーム十字軍 Vol.2
10月16日発売
定価920円（本体893円）
おくれちゃってごめんなさい

ねずみのワサも怪刀乱麻

露天風呂の怪　ウイングマンスペシャルのお風呂で、穴をのぞくと向こう側は女湯です。ということはヴィムは男湯に入っていたことになります。そのへんのことを詳しく教えてください。（静岡県／うほほほ・15歳）☆きみは重要な点を見のがしている。それは入った風呂が露天風呂だってことだ。露天風呂には混浴というウレシイシステムがあるのだ。問題はなぜヴィムが女湯ではなく混浴に入っていたかではないのだろうか（そんなことないか。考えれることはユーザーサービスじゃないかな。だって福本が裸になっていても気持ち悪いだけだもんね。関係ないけど今度編集部で温泉旅行へ行く予定があるけど混浴はあるのだろうか、ああ早く温泉に行きたい。

⇧からのつづき。②打順がデータの低い打者で、１塁に走者がいる場合、１塁ランナーが盗塁するとその打者が飛ばされてつぎの打者になっていることがある。当然、アウトボールカウント以外のカウントはすべて０に戻るのだ。③ボールがどこかで止まっているとき、攻撃側も守備側もなにもしないで（走者は走らず１塁で止まっていて、野手もボールをキャッチしない）いるとゲームが飛んでしまったように見える。

論理演算子　今回扱った3つの論理演算子以外に、NOT、IMP、EQVの3つがある。それぞれ特徴的な真理表を持つのでマニュアルで調べよう。

ビット　bit。もともと、binary digit（2進数）の略。コンピュータ関係の入門書などでは、「情報の単位」などとわけのわからないことが書かれているが、むしろ、2進数何桁ぶんかを表す単位と考えたほうがわかりやすいだろう（そのことがそのまま「情報量」に通じる）。たとえば、パターンデータの1行ぶんは、2進数8桁になっているので、8ビットの情報だ、などと使う。しかし、こんな使い方は、BASICではほとんどしない。BASICでビットというときは、たいてい2進数の1桁を指していうことが多い。また、2進数がいくつかならんだものを、ビット列という。このビット列に対して、1桁単位で演算していくことをビット演算という。

ORやANDはなんのためにあるか

BASICの演算子には、＋や－、＊、／以外にも、指数計算（2の3乗などの計算）に使う「^」、整数で割った余りを出す「MOD」、商を出す「¥」、「<」などの関係演算子、そして「OR」「AND」などの論理演算子がある。なかでも、ふつうの算数とかけはなれて違うのが、論理演算子だ。

ただ、論理演算というもの自体は、その名前がいかにもむずかしそうなわりに、日常的によく使われるものなのだ。

「もし、明日が晴れで、ぼくが暇なら、野球を見に行く」

という文章があるとすると、BASICの文法に従って、

IF〈明日が晴れ〉AND〈ぼくが暇〉THEN〈野球を見に行く〉

というふうに置き換えることができる。これは、IFに続く2つの要素の両方が成立したときにだけTHEN以下のことが起こるという意味になる。ここでは、「明日が晴れで」の「で」がANDに相当しているのだ。

実際のプログラムでは、

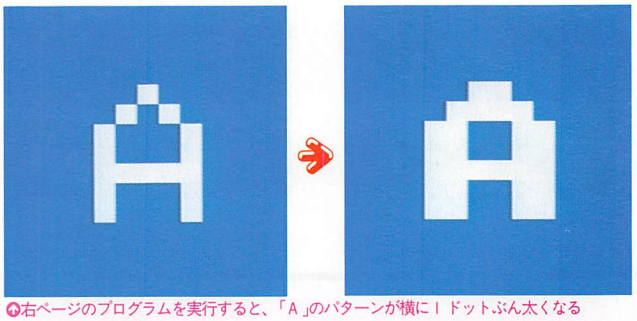
IF〈カーソルキーの左が押されている〉AND〈キャラクタのX座標が0より大きい〉THEN〈キャラクタが左に動く〉

などという場面でよく出てくる。

こういうIF文のなかに出てくる論理演算はわかりやすいが、ほかにもORやANDは通常の計算式のなかに姿を見せることがある。そのうちのほとんどは、論理演算子のもうひとつの使い道、ビット演算だ。とくに、文字パターンを変形させるときなどによく出てくる。

ビット演算とは、2進数の形にした数値を、各桁ごとに、その論理演算子の真理表に従って演算していくものだ。論理演算を見つけたら、その演算子の両側にある数値を2進数の形にして考えてみれば、なにをしたいのかが目に見える形になる。

●ORを使った太文字



右ページのプログラムを実行すると、「A」のパターンが横に1ドットぶん太くなる

■ORの真理表

A	B	A OR B
1	1	1
1	0	1
0	1	1
0	0	0

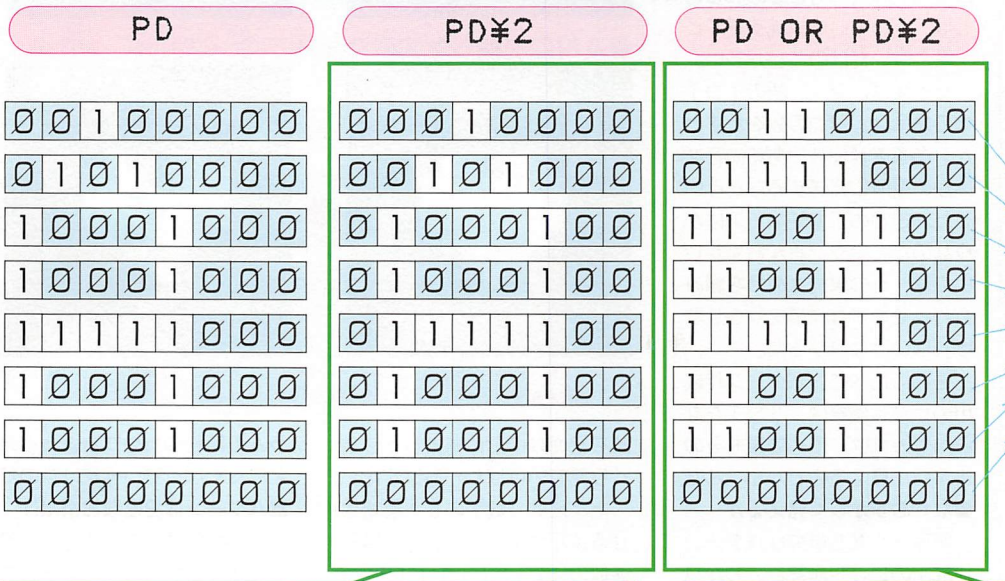
文字を太くする2種類のビット演算

大文字のAを横に太くする

```
10 SCREEN 1
20 AD=ASC("A")*8
30 FOR I=0 TO 7
40 PD=VPEEK(AD+I):PD=PD OR PD¥2
50 VPOKE AD+I,PD
60 NEXT
```

左は、BASICピクニックの#1でやった代表的な変体文字「太文字」のごくかんたんなプログラムだ。変数ADには、SCREEN1のパターンジェネレータテーブルのうち「A」のパターンがある部分の先頭アドレスが入り、行30〜60で、その部分を書き換えている。

変数PDには、8バイトあるパターンデータのうちの1バイトずつが入り、それぞれに対して「PD OR PD¥2」という計算をおこなってから、もとあったところに結果を書きこむ仕組みだ(まんなかの表は上から順に1バイトごとのパターンデータと計算結果を表している)。この計算式には下で解説しているような2つのビット演算が関わっているのだ。



■図1　太文字に使われるビット演算の仕組み

2で割るとビット列は右に1桁ずれる

●もとのビット列

1 0 0 0 1 0 0 0

¥2

●演算結果

0 1 0 0 0 1 0 0

【2で割る】「¥」は算術演算子の1つで、商(割り算した結果の小数点以下を切り捨てたもの)を求めるものだが、とくにビット演算では「¥2」という形でよく現れる。ビット列は2進数なので、2で割ると1桁小さくなるのだ。これは10進数を10で割ると、1桁小さくなるのとまったくおなじことだ。1桁小さくなるということは、0、1のパターンが右に1桁ずれるということで、これはそのままパターンを右に1ドットぶんずらすことになる。同様に、「¥4」(4は2の2乗、つまり、10進数でいえば100にあたる)とすると2ドットぶん右にずれる。ちなみに、「¥」のかわりに「/」を使ってもおなじことだが、わずかだが「¥」のほうが計算が速いのだ。ついでにいうと、「*2」とするとビット列は反対に左にずれるが、数値を2進数8桁内に収めるため、「AND255」を加えなければならない。

ORでつなぐと2つのビット列が重なる

●もとのビット列

1 0 0 0 1 0 0 0

●OR演算の相手

0 1 0 0 0 1 0 0

●演算結果

1 1 0 0 1 1 0 0

【OR演算】これは、パターンを変形させるときにはいろんな場面で出てくるビット演算の基本ともいえる演算だ。ORという論理演算は、0、1のビットに対して左ページにあるような演算結果を出す。0と0なら0だが、それ以外なら(つまり演算対称のどちらかに1があれば)結果は1になる。これは、パターンで見ると、ちょうど重ねあわせたのとおなじことになる。上の太文字処理でいえば、通常の「A」のパターンと、2で割って右に1ドットずらした「A」のパターンを重ねあわせているのが、このORだ。上のプログラムの「PD¥2」を「PD¥4」に変えると、BASICピクニック#1で紹介した「乱視文字」(文字がだぶって見える)のパターンになるし、「PD OR PD¥2 OR PD¥4」と3つ重ねれば、3倍太いボテボテ文字になる(ただし、小文字のmなどは完全につぶれてしまうが)。

XOR　eXclusive OR(エクスクルシブ・オア：排他的ORと訳される)の略。XORも仲間のORも、両辺のどちらかに1があれば演算結果が1になる。違うのは、両辺のどちらにも1があるときだ。ORは1になるが、XORは0になる。右ページの反転処理はこの性質を利用しているのだ。だから、ぜんぶ1のパターン(10進数の255)でなくても、たとえば、右半分4桁が1、左半分4桁が0のパターンでXORすると、右半分だけが反転した文字になる(ただ、見にくくてしょうがないが)。

AND　「そして」や「と」として有名だが、論理演算界では「かつ」と呼ばれている。XORはヒネクレモノという印象があるが、ANDはリチギモノという印象がある。とにかく両辺に1がなければ絶対に1にならないぞという、強く、頑固な意志が感じられ、わたしは彼が好きだ。彼の得意技ビットマスクは、たとえれば「窓」になるだろうか。つまり、1の部分が向こうの見える窓で、0の部分が見えない壁(演算結果が0になる)という感じなのだ。パターンデータ以外の使い道で有名なのは、キーマトリクスを利用した使い方だ。キーマトリクスとは、すべてのキーに対して、押されているか押されていないかの情報を記録しているメモリの一部分のことだ。1つのキーに対して1ビット単位で記録しているのだが、それを8ビットごとにまとめてアドレス1つぶんに収めている。これを利用してキーの入力状態を調べるときにANDが役に立つ。なにしろ、データは1バイト(8ビット)ごとにしか取り出せないので、ANDで必要な桁以外を隠して処理するわけだ。そのビットが0なら、全体が0になり、1なら数値はわからないが0でない数になって、調べやすい。

■XORの真理表

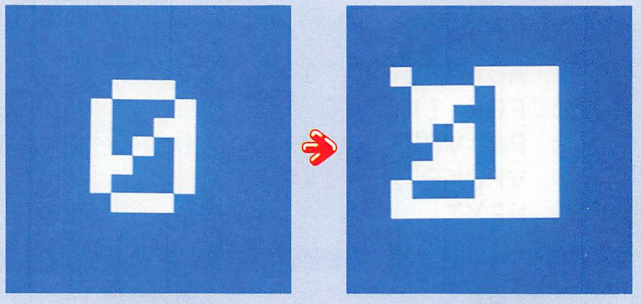
A	B	A XOR B
1	1	0
1	0	1
0	1	1
0	0	0

■ANDの真理表

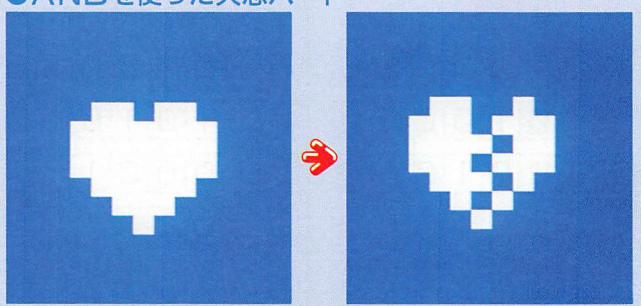
A	B	A AND B
1	1	1
1	0	0
0	1	0
0	0	0

パターン作成用ビット演算の基礎

●XORを使った反転文字



●ANDを使った失恋ハート



↑文字を反転させたり、文字からあるパターンを抜きとったりが、比較的短いプログラムでできる。論理演算子は、こういうビット演算のなかで目に見える働きをしているのだ。

まえのページの図を見ると、「ビット演算」などという、いかにもな名前はただのコケおどしで、けっきょく、方眼紙に書いたパターンをずらしたり、重ねたりしているだけの、単純な作業だとわかるだろう。

これは、パターン作成にかぎったことではないが、プログラムで「むずかしい」と思われることは、たいていは単純すぎてピンとこないだけのことが多い。

たとえば、マシン語の1つ1つの命令は、2つの数をたすとか、あるアドレスにある内容をほかの場所に転送するなどといった、きわめて単純なものばかりなのだ。マシン語がむずかしいのは、その単純な命令を組み合わせて複雑な作業をやらせなければいけないからだ。

それに比べて、パターン作成用のビット演算は、0と1をならべてみれば、形も効果もそのまま目に見えるのでかんたんだ。

■なぜむずかしく見えるか

原理も作業も単純なパターン作成用のビット演算に、わかりにくい部分があるとすれば、たぶん3つにしぼられるだろう。①VRAMを相手にしなければいけないこと、②右のページにあるプログラムのように、「XOR　255」とか、「AND　247-(1　AND　1)*8」といった、見ただけではピンとこない数値や式が出てくること、③パターンデータはかならず2進数8桁でなければならないこと。

①に関しては、BASICピクニックの#1でかなりくわしくやったのでここではくりかえさない。#1を読んでいない人は、ファンダムのプログラムで実例を見ていくか、『MSXポケットバンク⑨グラフィックス秘伝』(アスキー出版局)などを参考にしてほしい。

■たんに短くしているだけ

②は、そこに出ている数値や式を2進数の形にもどしてじっくり見ていけばわかるはずだ。

たとえば、「数字の0を反転させる」の行40にある「255」は2進数の「&B11111111」のことだ。2進数の形になっていると、XORの意味さえ知っていればピンとくるだろう。10進数の形で書かれているのは文字を節約するためだ。

また、「ハートマークを失恋させる」の行40にある「AND　247-(1　AND　1)*8」も同様だ。ここでは、次の2つの処理を交互にやろうとしているだけなのだ。

```
AND　&B11110111
AND　&B11101111
```

この2進数は、上が10進数の247、下が239になるので、

```
AND　247
AND　239
```

をくりかえしてもおなじ。この作業をさらに1つの式にしたものが行40にある式だ(くわしくはプログラムの右の説明参照)。

けっきょく、2進数の形で書けばよく見えることが、プログラムの節約のためにちょっと見えにくくなっているだけなのだ。

■パターンは2進数8桁だけ

③の問題は、まえのページでもちょっと触れたが、ときどき「AND　255」という処理をする必要があるというていどの問題にすぎない。

VRAMにパターンデータを書きこむときは、そのデータが2進数8桁で表せる数、つまり、0から255までの整数でなければならない。この範囲を超えると、エラーになる。

ところが、たとえばパターンデータを左へずらすために「*2」したり、そのほかの処理を施したときに、パターンデータ候補がこの範囲を超える場合がある。そのために、ある種の計算をするときは、最後に「AND　255」をつけているのだ。255はまえにも出てきたが、1が8桁ならんだ数値のことだ。

この3つのことさえ押さえれば、もうパターン作成のためのビット演算に関してはいうことがほとんどない。

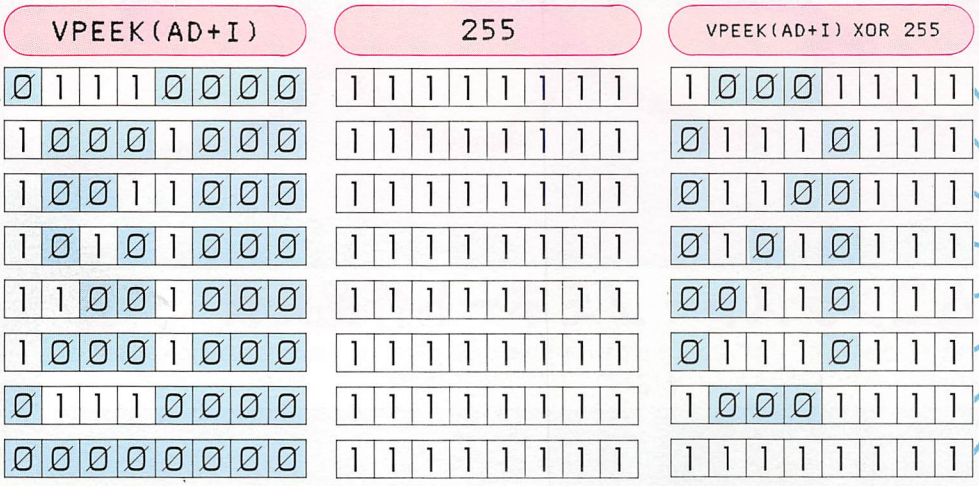
ANDとORの使用例1つずつ

数字の0を反転させる

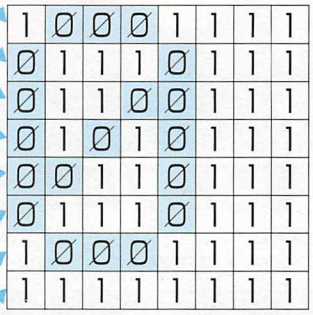
```
10 SCREEN 1
20 AD=ASC("0")*8
30 FOR I=0 TO 7
40 PD=VPEEK(AD+I) XOR 255
50 VPOKE AD+I,PD
60 NEXT
```

このページのプログラムの基本構造は、37ページのプログラムとおなじ。変数ADには文字のパターンが入っている先頭アドレスが入る。行20のASC関数のなかをべつの文字に換えればその文字が変形する。

論理演算子XORの使い道は、左ページ下の真理表を見ただけではピンとこないだろうが、基本的にはこのプログラムの例のように、パターンの反転(0と1を逆転させる)に使われる。あるビットと1をXORするとそのビットが0なら1、1なら0に変わるわけだ。ここの例では、8桁ぜんぶ1(10進数で255)のビット列でXORしているが、いろんなパターンでXORしてみると、おもしろい形に出会うことができるだろう。



■図2 反転文字に使われるビット演算

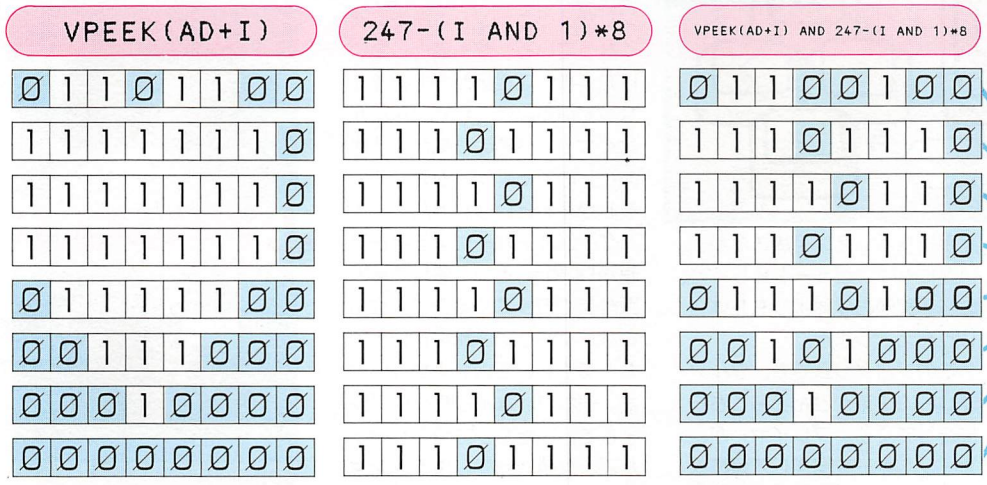


ハートマークを失恋させる

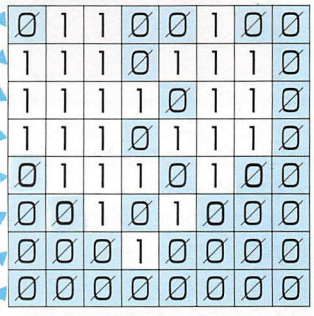
```
10 SCREEN 1
20 AD=ASC("♥")*8
30 FOR I=0 TO 7
40 PD=VPEEK(AD+I) AND 247-(I AND 1)*8
50 VPOKE AD+I,PD
60 NEXT
```

ANDによるビット演算は、とくに「ビットマスク」と呼ばれ、パターンの一部分だけを切り取りたいときに使われる。あるビットパターンに対して、切り取りたい形に0をならべたビット列(ほかの部分はすべて1)をANDすると、その部分にあったビットだけが0になる。逆に見ると、残したい範囲だけに1をならべておくとその部分のパターンだけが残ることになる。

行40のAND以降にある式は、Iが偶数のときは247、奇数のときは239になるが、この数は下図のように2つの切り取りパターンを交互にくりかえしたものだ。I AND 1は、Iが1増えるたびに全体として0と1をくりかえす(これもビットマスクの一種)。これを利用して2つの数を1つの式にまとめているのだ。



■図3 ビットマスクと呼ばれるビット演算



プログラムファンの王国

ファンダム

第3回プログラムコンテスト・ノミネート作品発表 #2

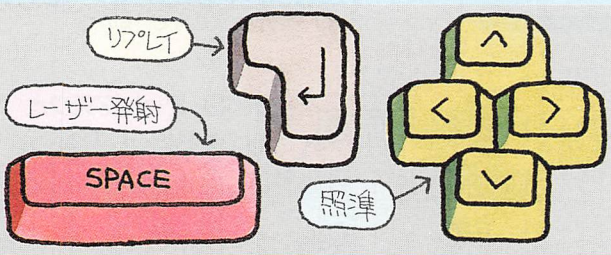
今回のノミネート作品はさすがにしめ切りまぎわだけあって、各部門で激戦をくりひろげたすえ、選ばれたものばかり。しぼりにしぼったが、それでも13本も掲載することになった。おかげで今月はゲームの説明もリストのページも1ページずつ増やしてしまった。

1画面

ノミネート作品⑪　立体的に迫りくる謎の箱

3 dimensions
スリー　ディメンションズ

MSX2/2+ VRAM64K　　BY 木村光徳



タイトルどおりの、3D(3次元)グラフィックの生きたシューティングゲームだ。

パソコンの3Dというと、いわゆる「ワイアフレーム」というのが多い。ワイアフレームとは、ワイアのような骨組みだけでディスプレイ上に立体的な物体を表現するCG手法の1つで、一見手抜きといえば手抜きだが、いかにもコンピュータらしくて、むしろ実際の立体よりも立体らしく見えてしまう。

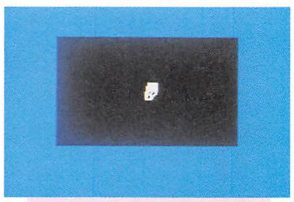
このプログラムでも、ワイアフレームの箱がどんどんこちらに迫ってくる。プレイヤーが、カーソルキーを操作して照準を移動させるとカーソルキーとは反対の方向に謎の箱が揺れる。

こうして、箱の正面を枠の中央あたりに持ってきてレーザー発射。するとあたっていれば、箱は消滅し、あたっていなければさらに迫ってくる。んー、なんかあたりまえみたい。

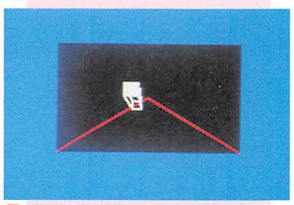
箱が迫ってくるスピードは最初のろいのでクルクルにラクチンだが、ふと気づくと微妙に速くなっている。撃ち落としつづけて、またふと気がつくと速くなっている。こうしてなんどか速くなっているのに気がついたあと、めでたくゲームオーバーをむかえるというわけだ。

ゲームオーバーになるときは、箱が「くぬう」という感じで至近距離まで迫ってくるので、なんとなくくやしい。無生物相手でも、くやしいものはくやしいのだ。それで、なんとなくリプレイして、ふたたびあののけぞったような箱を見てしまうのが常なのであった。

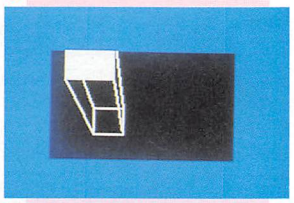
リストは52ページ



暗黒の宇宙のただなかに、ポツンとワイアフレームの箱が現れる



うまく調節したつもりでスペースキーでレーザー発射。だが、はずれ



最終的に箱は「くぬう」とフキダシをつけたい感じで迫り、ゲームオーバーとなる

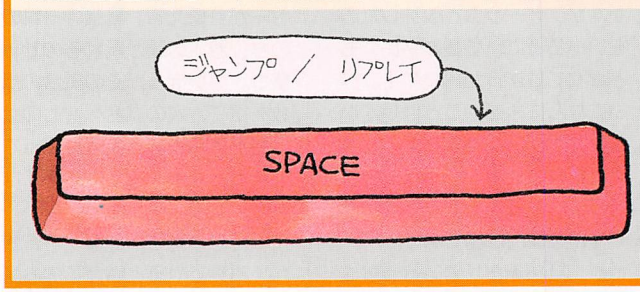
1画面　各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

1画面

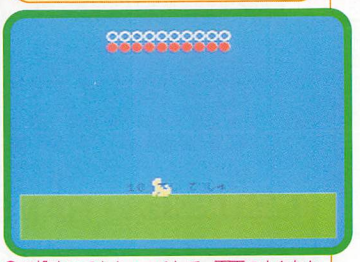
ノミネート作品⑫　名犬ジョンがかわいいっ

フリスビー犬John（ジョン）

MSX MSX2/2+ RAM8K　　BY Ichi.くん



リストは53ページ



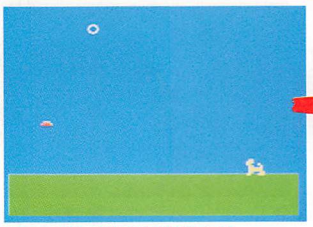
↑10投すべてをキャッチして、画面のまんなかをさかんに動くジョン、ワンワンワオオン

このゲームは、遊んでも楽しいが、たいていの人は見ただけで大喜びする。

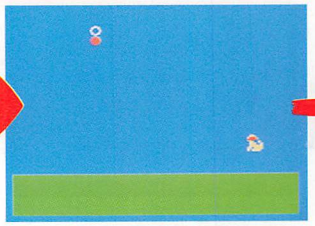
ゲーム自体は非常に単純で、左からランダムな高さ、速さでフリスビーが飛んできて、それを右端にいる名犬ジョンがタイミングよくジャンプしてキャッチするという、よくあるタイプ。フリスビーが投げられるたびに、画面上部に丸が1つずつ表示されていき、ジョンがフリスビーを取れたら丸の下に赤い丸、取れなかったらなにも表示しない。なんか選挙みたい。

このゲームの最大の魅力は、名犬ジョンの表現力だ。ジョンはフリスビーがくるのを待っているあいだもしっぽを振っているし、フリスビーをキャッチしたらしっぽを振り振り左のほうへ持ってくるのだ。この芸の細かさが、じんわりと単純でいてまったりと奥の深い味わいをゲームに与えている、ううむ。

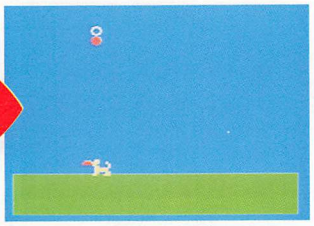
10回投げおわると、ジョンは画面のまんなかあたりでごほうびをねだる。気の弱い犬好きの人なら思わずドッグフードに手をかけてしまうのではないか。



↑フリスビーが左から投げられる



↑ジョンはジャンプしてキャッチ



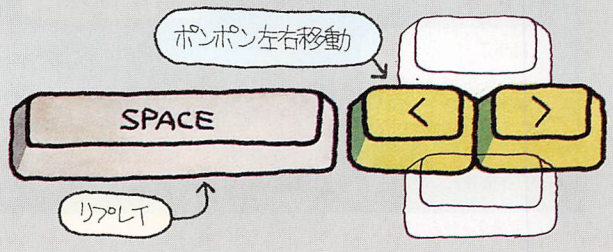
↑くわえたフリスビーを左に持っていく

1画面

ノミネート作品⑬　Uターンした名作ソフト

スーパーポンポン

MSX MSX2/2+ RAM8K　　BY 塚原英樹



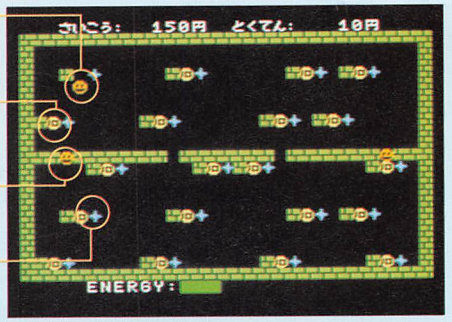
リストは54ページ

●ポンポン
いつも上下にはねている主人公

●10円くん
原作ではSだったがやはり円が強い

●1UP
これを取るとエネルギーが増える

●イガイガ
これを取るとエネルギーが減る



そのむかし、プログラムポシェットに掲載された1画面プログラム『ポンポン』のUターン移植版だ。原作は、あの『すわいん』の作者でもあるTEIJIRO。『ポンポン』は一度パソピア7というパソコンに移植され、そのパソピア7版をさらにUターン移植したのが、このプログラムだ。

主人公はポンポンという黄色い玉。なにもしないでいると、かってに上下にはねている。プレイヤーはポンポンを左右にあやつって、10円くん（TEIJIROの別の作品に登場したキャラクタ）を集めるのが目的だ。

ポンポンには一定の生命エネルギーがあり、最初、3ユニット持っている。画面のあちこちにしかけられた十字型のイガイガにぶつかるとそのたびにエネルギーは1ユニットずつ減っていき、すべてなくなるとゲームオーバー。そのかわり、ポンポン自身と同じ形をしたキャラクタを取ると、エネルギーは1ユニットぶん増える仕組みだ。

ポンポンは基本的にはつねに動いているのだが、壁に向かってずっとカーソルキーを押しているとはりついたように止まることもできる。また、ブロックがたがいちがいにならんでいるところを斜めにすりぬけることもできる。このへんの細かいテクニックはけっこう重要だ。

10円くんを100円ぶん集めると1面クリア。最初の面は、パソピア7版と同様、上下2分割タイプだが、6面目に出てくるボーナス面（イガイガが無害になる）を超えると、たくさんの床が2列にならんだ面に変わる。この面はじつは原作のTEIJIRO版の面なのだ。

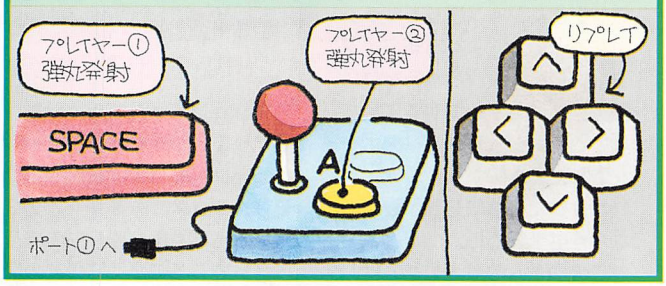
リストは55ページ

1画面

ノミネート作品⑭　緊張の一瞬を渋く楽しむ

荒野のガンマン

MSX MSX2/2+ RAM8K　　BY Romi



ゲームの説明をしようと思うが、うっかり説明してしまうともうそれ以上なにも書くことがなくなってしまいそうでこわい。

それほど、このゲームは単純明快だ。

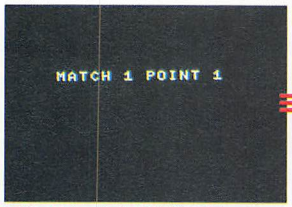
作者は、サウンドフォーラムがＡＶフォーラムと改称したのをいいことに、塾長に平民にもどされてしまったＲｏｍｉ。べつになんにも悪いことはしていないのだが、これ以上えらくなると塾長の仕事をぜんぶ取られてしまいそうだったからだろう。一種の天安門広場である。

と、話をそらせているうちにようやくゲームの説明をしてもいい時期になった。

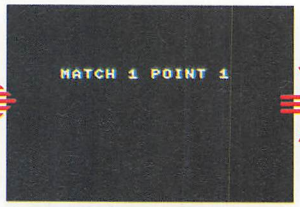
このゲームは、２人対戦専用の早撃ちゲームだ。10試合で１セットになる。まず、画面にランダムに決められる試合ごとの点数が表示され、２人のプレイヤーが身構える。緊張の一瞬ののち、悪人の顔が現れるので、撃つ。早いほうがその試合の点数を得て、次の試合へ進むのだ。

顔が表示されるまえに撃ってしまうと点数は相手のものになってしまう。

単純で単純で単純なゲームだが、本気でやると燃えるぞお。



第１試合。まず、試合数と試合ごとにランダムに決まる点数が表示される



ちょっとのあいだその状態が続き、２人のプレイヤーは息を止め緊張する

悪人の顔が表示された。２人の指先がそれぞれのトリガーを押す！

プレイヤー１が早ければ青い爆発、プレイヤー２が早ければ赤い爆発になる

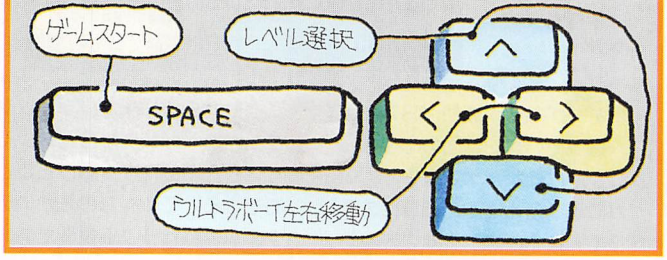
リストは56ページ

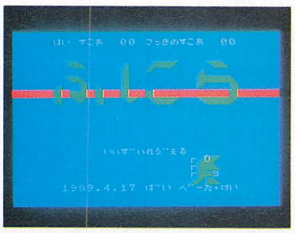
3画面

ノミネート作品⑮　％が怪獣のたまごを盗む

ふーにら

MSX MSX2/2+ RAM8K　　BY Beta. K




ふにらがうろうろ動いているタイトル画面。ここでレベルを選んでゲームスタート

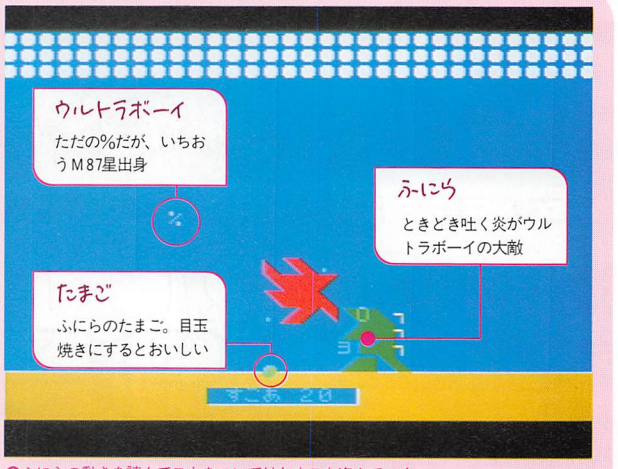
これもかつてプログラムポシェットに掲載されたＰＣ-8001用のゲーム『ＬＩＺＡＲＤ』(ぴーぱ作)の移植版。

主人公は、ただの「％」だが「ウルトラボーイ」という名前がついている。顔がおとうさんにそっくりだから。

タイトル画面でゲームレベルを選んでスタート。いぃずぃれづぇる(イージーレベル)では、ふにらはてきとうにしか動かないが、はぁどぅれづぇる(ハードレベル)では、しっかりとウルトラボーイを追いかけてくるようになる。

ゲームの目的は、ふにらやふにらの炎にあたらないように、ふにらが生み落としていくたまごを取っていくことだ。ウルトラボーイは上下にかってに飛んでいるのでプレイヤーが操作できるのは左右の方向だけ。

いぃずぃのほうはわりとかんたんだが、はぁどぅのほうは本気でやらないと点が取れないほどむずかしい。



ふにらの動きを読んでスキをついてはたまごを盗んでいく

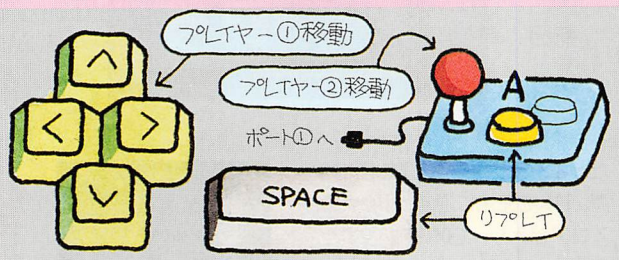
2画面

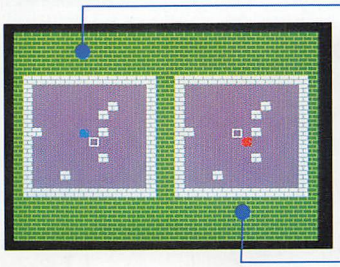
ノミネート作品⑯　あえて相撲ゲームと呼ぶ

うひよ

MSX MSX2/2+ RAM32K　BY K. SAKAI

リストは57ページ





プレイヤー1
青い四角がプレイヤー1。右下の枠がプレイヤー2の位置

プレイヤー2
上とは位置関係が逆。赤い四角がプレイヤー2自身になる

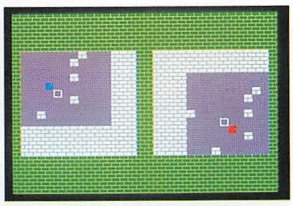
このゲームには不思議な魅力がある。2人のプレイヤーがそれぞれ自分のコマを動かして、相手をブロックに押しつけたり、枠の外に押し出したりするゲームなのだが、ゲームのルールから感じる印象以上にこのゲームはエキサイトするのだ。

画面上に2つのウインドウが表示される。左はプレイヤー1、右はプレイヤー2のウインドウだ。それぞれに、青い四角、赤い四角でプレイヤー自身のコマが表示されている。それぞれのコマにくっついている白い四角の枠は、相手のコマの位置だ。

2人のプレイヤーのコマはつねにこのようにくっついて、2人からの入力を同時に反映しつつ、1セットで動くのだ。

カーソルキー(プレイヤー1側)を動かすと、プレイヤー1のコマが自分のウインドウのなかでその方向に動き、同時に2側のウインドウでは背景がそれに応じてスクロールする。ジョイスティックを動かすと、それと反対のことが起こる。

なにしろ入力は同時におこなわれているので事態は複雑だ。うかつに攻めているとひょいとかわされて逆にやられたり、ゲームスタート直後から猛烈に押しまくられてやられたりと、その感覚は相撲にそっくり。見た目には相撲らしいところはなにもないが、本質的にこれは相撲のシミュレーションなのだ。



おたがいの入力は同時に受け付けられる。攻め方、守り方は相撲によく似ている

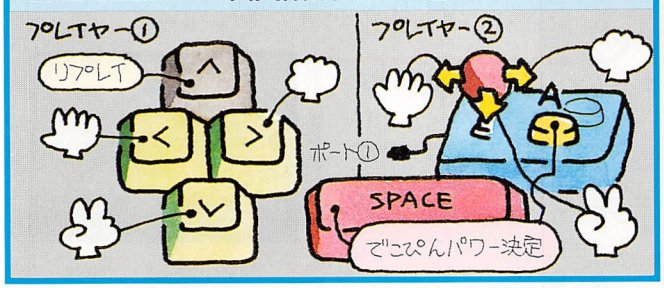
4画面

ノミネート作品⑰　じゃんけんでこぴん対戦

デコ Decoぴぃーん

MSX MSX2/2+ RAM8K　BY YOSHIX

リストは58ページ



でこぴんモードに入ると……

これはじゃんけん勝負のまえの状態

勝負がつくとでこぴんモードに入る

でこぴんを受けるとはじきとばされる

リングの端まで追いつめてでこぴん。相手は奈落の底に……

「じゃんけん……」と表示されているあいだに手を変える。ギリギリまでねばろう

プレイヤー1の勝ち。勝ったプレイヤーの手の枠が輝き、パワーゲージが動きはじめる

じゃんけんで勝つたびに相手にでこぴん(おでこをピンとはじく攻め技)をしかけ、最終的にリングの下に追い落とす、2人対戦専用のゲーム。

まず、「じゃんけん……」と表示され、しばらくして「ぽん」と表示される。この「ぽん」が表示されると、じゃんけんの勝敗判定に入るので、手を変えたいときはそのまえに変えておくこと。ギリギリまで手は変えられるので、読みとカンと反射神経がカギになる。

じゃんけんの勝負がつくと、画面中央のでこぴん用パワーゲージが動きはじめるので、じゃんけんに勝ったほうのプレイヤーがてきとうなタイミングでスペースキーを押す。パワーに応じて相手ははじきとばされる。これを何度かくりかえして、相手をリングの下に落とすわけだ。

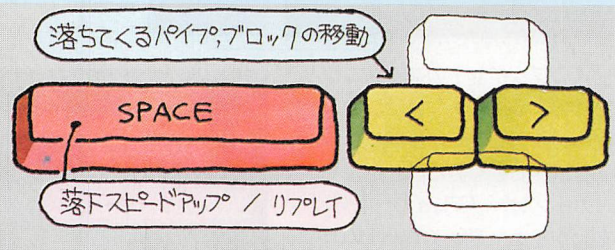
リストは59ページ

3画面

ノミネート作品⑱　テトリス式配管工事遊び

水道管

MSX MSX2/2+ RAM8K　　BY 若林賢人

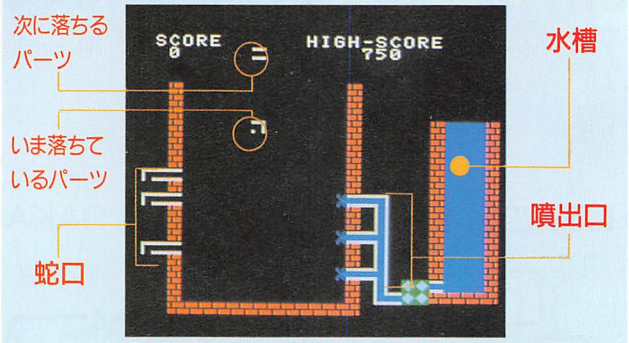


上から落ちてくる6種類の水道管のパーツをうまい位置に積み上げていって、右の3つの噴出口と左の蛇口をつないで水を流すアクションパズルゲーム。

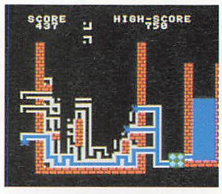
6種類のパーツは横にまっすぐなもの、縦にまっすぐなもの、そして4つの曲がった管。パーツは、空中には設置できないので、その場では不要のパーツや、ときどき混じって落ちてくるブロックなどで高さを調整したりしなければならない。

パーツを1個下に置くごとに1点、パイプ1つぶんに水が通る(噴出口からパイプでつながったところまで水が通る)ごとに10点、1本を完全に通すと100点のスコアが入り、3本とも通すと、そのときに水槽に残っていた水の量に応じたボーナスが入る。クリアすると、次の面ではパーツの落ちるスピードが速くなってしまう。

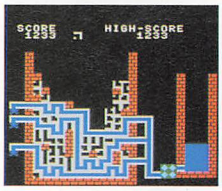
あわてて水の噴出口をふさいでしまったり、のんびりやりすぎて水槽の水がカラになってしまったりするとゲームオーバー。



水槽の水はじょじょに減っていく。これがカラになってしまうまえに3つずつある噴出口と蛇口を結ぶ



ほかのルートもあるていど進めつつ、下を通る水道管をなるべく早く作ろう



完成。どういうわけか水が通るとほんとにすっきりした気分になる

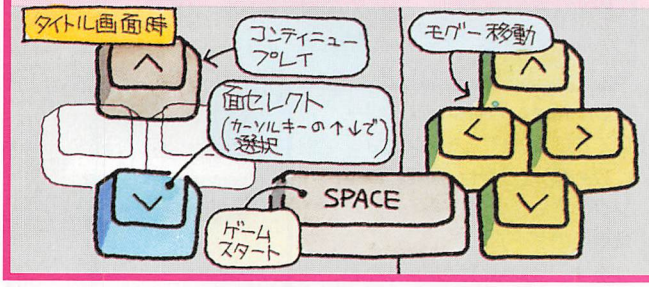
リストは62ページ

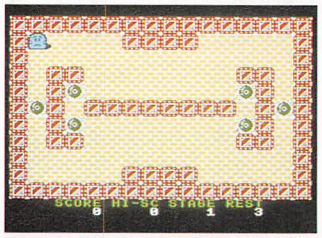
5画面

ノミネート作品⑲　3マスジャンプの苦しみ

モグー MOGUE

MSX MSX2/2+ RAM16K　　BY 横沢和明





かんたん(なはず)の1面。最初は試行錯誤しながらモグーくんの移動のコツをつかむ

モグーくん(モグラらしい)を動かして、画面のあちこちに散らばっているグリーンストーンをすべて取っていくのが目的のパズルゲーム。

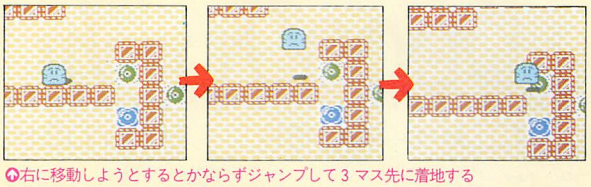
グリーンストーンを取ると、おなじ場所にブルーストーンが出現する。これにモグーくんが触れると1ダウン(3ダウンでゲームオーバー)になる。

で、さらにモグーくんは1マスずつ移動することができず、縦横4方向に3マスぶんのジャンプしかできない。着地点が壁だと手前にもどされてしまう。

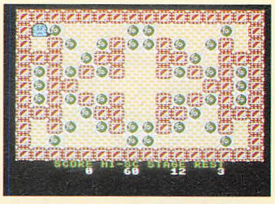
だから、グリーンストーンを取るだけでもアプローチの仕方を考えなければうまくいかないし、ブルーストーンが出てからはそれに触れないように気を配らなくてはいけないのだ。

面はぜんぶで20面。コンティニューも面セレクトも完備してはいるが、全面クリアするのはなかなかたいへんなパズルだ。

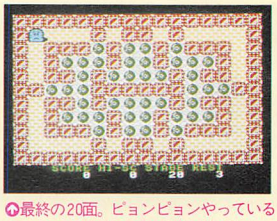
モグーくんのジャンプ



右に移動しようとするとかならずジャンプして3マス先に着地する



12面。このくらいになるとブルーストーンのわながこわくなってしまう



最終の20面。ピョンピョンやっているとあるていどは取れるがその先が……

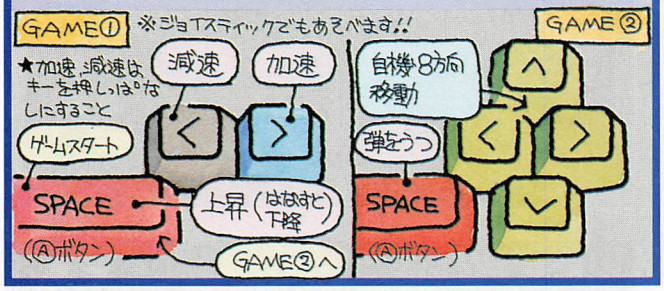
リストは60ページ

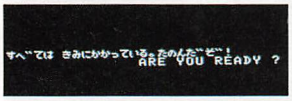
5画面

ノミネート作品⑳　高速横スクロール＋3D

ジー　フォース
G-FORCE

MSX MSX2/2+ RAM32K　BY 尾花健一





このメッセージが表示されるときに、しゃべっているような疑似音声が聞こえる

1本のゲームだが、実質的に2本のゲームが入っている。作者によれば「マルチスクリーン方式」なんだそうだ。

■ゲーム1は「よっぱらい」

最初のゲームは、シューティングゲームふうの「よっぱらい」ゲーム。最初に「ARE YOU READY?」と疑似音声でしゃべる(じつは、PLAY文だけでできている)。

スペースキーかジョイスティックのAボタンを押すと、ゲームがはじまり、横に長く続く洞窟を上昇下降の調整をしながら右のほうへと飛んでいく。ただし、ゲームスタートのときに使ったキーによってゲーム中の有効なキーが変わるので注意。たとえば、スペースキーではじめたらキーボードしか使えない。

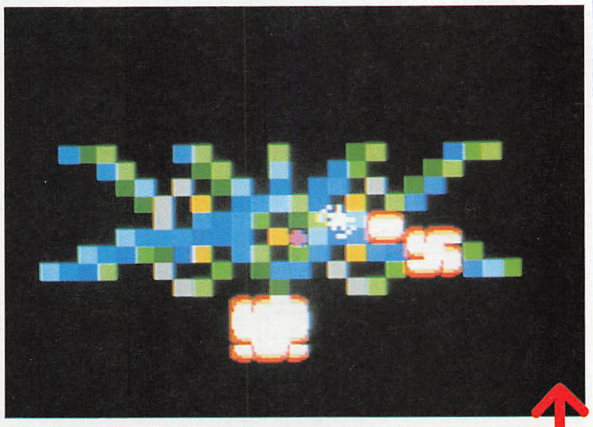
画面全体に広く表示され、ダイナミックにスクロールする洞窟はなかなかの見もの。洞窟自体はパターン定義された文字なので8ドットスクロールなのだが、バックの模様は1ドットスクロールになっていて、しかも速いので、市販ゲームのようになめらかな横スクロールなのだ。

右上に表示されているインジケーターが「?」のところまでたどりつくとゲーム1クリアになるが、じつはただ進んでいただけではタイムオーバーになってしまう。要所要所で加速をしないとだめなのだ。また、状況によっては減速しなくては通りぬけられない難所もある。

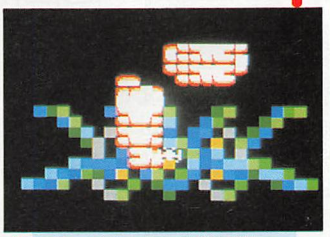
■ゲーム2は3Dの戦い

ゲーム1をクリアすると、いよいよゲーム2へ突入する。ゲーム2は3Dのシューティングゲームになっている。

画面の半分はありそうな大きなボスキャラが真正面に見え、煙のような敵のミサイルが迫ってくる。自機が8方向に移動するとそれにつれて画面全体が8方向にダイナミックにスクロールする。

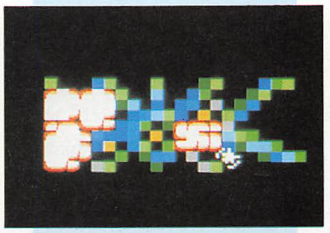


煙ミサイルをよけ、ボスの弱点にねらいをしぼってミサイル発射。うまく黄色いポイントに5発あてればラウンドクリアだ



敵の煙のようなミサイルは距離があっていなければダメージはない

ここでの目的は、敵のミサイルにぶつからないように大ボスの5か所の弱点(黄色いマスになっている)に5発ミサイルを撃ちこむことだ。はじめてやると、敵のミサイルからはのがれられないように見えるが、あたったように見えても距離が一致していなければダメージはないので、よく見ていればかわすのはそうむずかしくない。

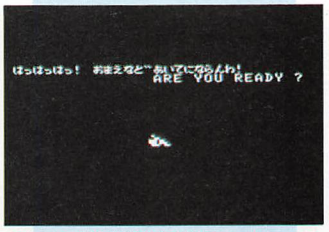


でかいボスキャラはモザイク処理。5か所ある黄色いポイントをねらう

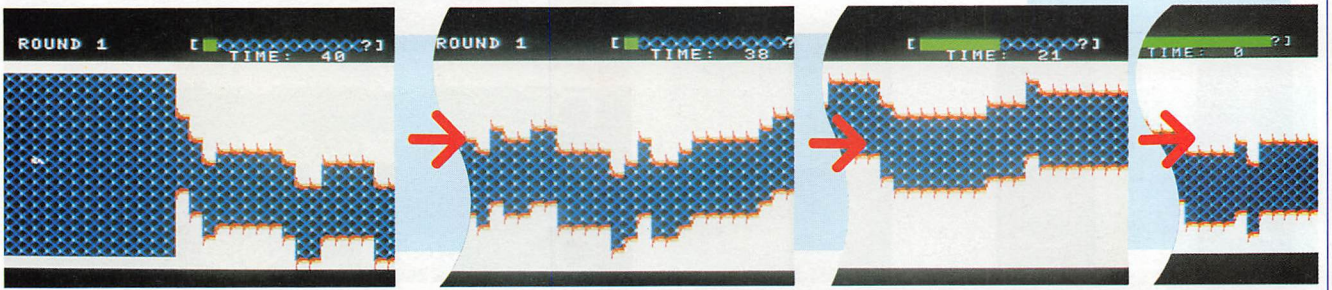
大ボスを倒すと、ふたたびゲーム1へもどる。

ぜんぶで5ラウンドだが、2ラウンド以降に突入していればゲームオーバーになってもそのラウンドの最初からはじめられるようになっている。

ゲーム1もゲーム2も、スピード感とダイナミックな迫力のある、ひさしぶりにハードなアクションゲームだ。



ふたたび疑似音声の声が聞こえ、まったくタイプの違うゲーム2がはじまる



ゲーム自体は天井や床にあたらないように進む「よっぱらい」ゲームなのだが、スクロールがなめらかで速く、最後の最後まで気が抜けない。インジケーターが「?」につけばクリアだが

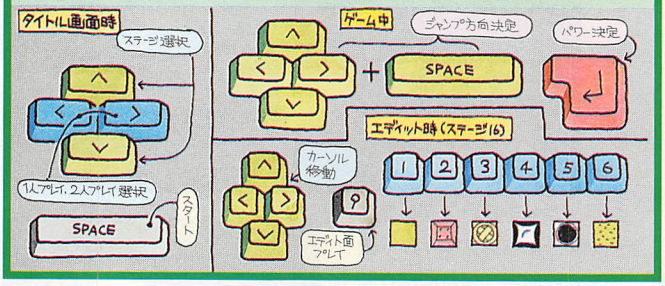
8画面

リストは64ページ

ノミネート作品㉑　戦うビリヤードのボール

ボウル
BOWRU

MSX MSX2/2+ RAM32K　　BY OZO



ボールがくるくるとまわって飛ぶ感じがとてもよく出ているアクションゲームだ。対コンピュータ戦も2人対戦も自由に選ぶことができる。

15ステージ(16番目のステージはエディットステージになっている)から好きなものを選んで、ゲームスタート。1プレイヤーは赤いビリヤードのボールを、2プレイヤーまたはコンピュータは青いボールを操作する。

ボールを飛ばす方向(4方向)をカーソルキーとスペースキーで決めるとパワーメーターが動きはじめるのでてきとうなところでリターンキーで決定。すると、ボールが指定された方向にそのパワーでくるくるまわるながら飛んでいくのだ。

敵のボールにあてることができると、敵を飛ばしたあとでまた攻撃ができる。あたらなければ攻撃権は敵に移る。

うまく敵のボールにあてて敵をはじきとばし、面ごとにいくつかあるあなに落としてしまうのがゲームの目的だ。

また、ボールの下にあるキャラクタによっていろんなことが起きるのも楽しい(下のキャラクター覧参照)。

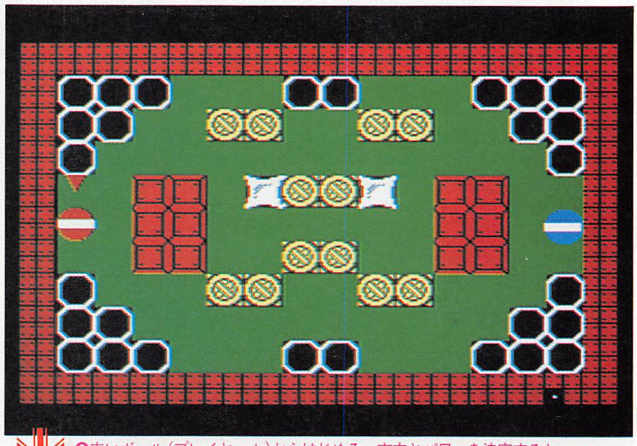
そのステージでの勝負がつくとタイトル画面にもどってくる。

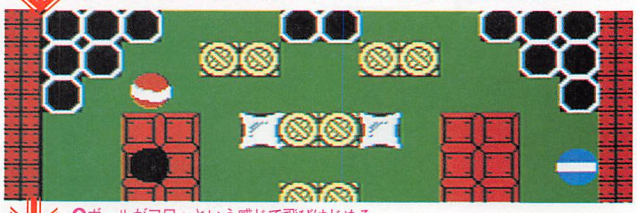
■エディットステージもある

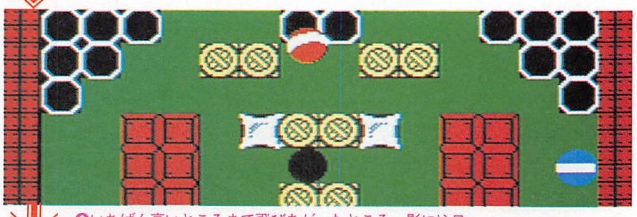
タイトル画面でステージ16を選ぶとエディットモードに入る。

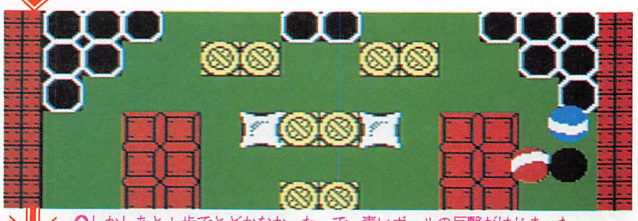
それぞれのキャラクタに対応した数字を入力すれば自動的にそのキャラクタが置かれていくが、ステージは左右対象になっているので、じっさいには左半分だけを作ればいい。右半分は自動的に表示されるようになっているのだ。Gキーでエディットステージを遊ぶことができる。

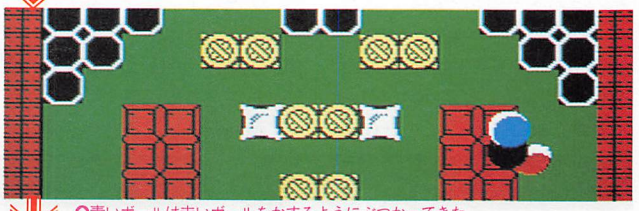
ちなみに、エディットで全面トランポリンにすると、いつまでもボールがかってにはねるので、見ていてけっこうあきない。

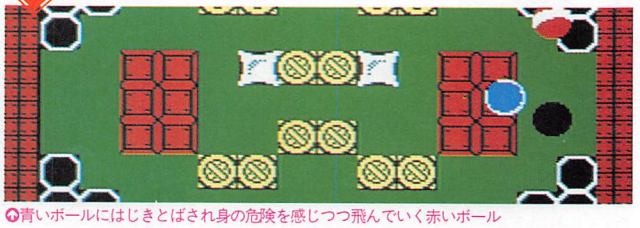

赤いボール(プレイヤー1)からはじめる。方向とパワーを決定すると……


ボールがフワッという感じで飛びはじめる


いちばん高いところまで飛びあがったところ。影に注目


しかしあと1歩でとどかなかった。で、青いボールの反撃がはじまった


青いボールは赤いボールをかすめるようにぶつかってきた


青いボールにはじきとばされ身の危険を感じつつ飛んでいく赤いボール

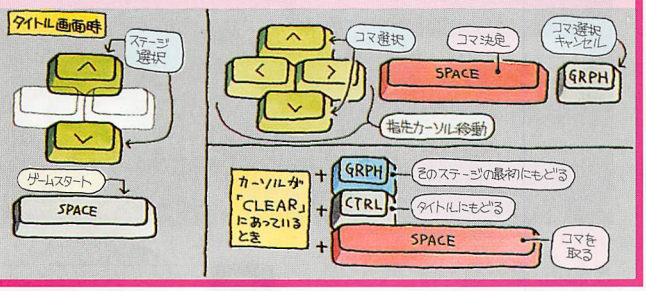
10画面

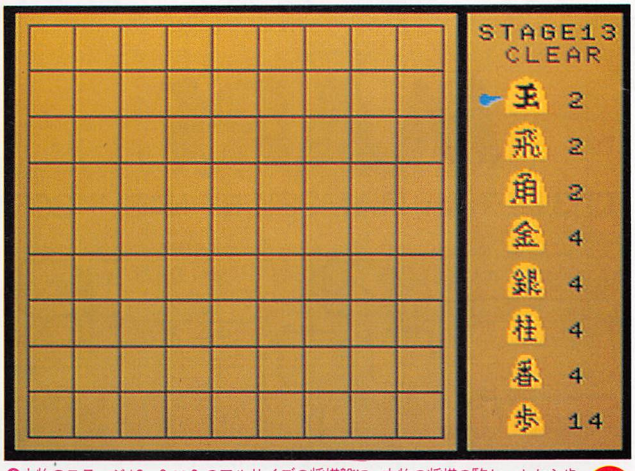
ノミネート作品㉒　棋士たちのためのパズル

川越東スペシャル

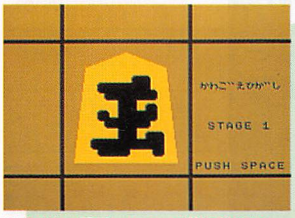
MSX2/2+ VRAM64K　　BY 大沢元春

リストは66ページ

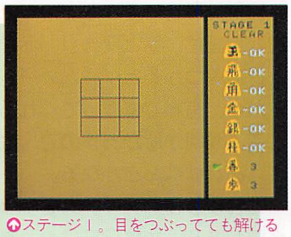




大物のステージ13。9×9のフルサイズの将棋盤に、本物の将棋の駒セットから歩を4枚除いたすべてを置かなくてはいけない。これは強烈な暇つぶしになりそうだ



タイトル画面。ステージ選択ができる

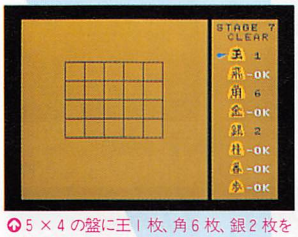


ステージ1。目をつぶってても解ける

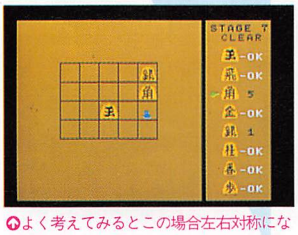
相手のいない将棋指しが、将棋盤と駒を使って、ひとり遊びしていそうなパズルゲーム。

記憶は定かではないが、どうも、このパズルは将棋パズルとして伝統的にあったような気がする。が、いずれにしても、ゲームプログラムとしては、はじめてのタイプだろう。

で、『上海』、『香港』、『黄河』といった麻雀牌を使い、中国の地名をタイトルに持つパズルに対抗して、作者はこのゲームに日本の地名をつけたわけだ(最初、高校の名前じゃないかと思ったが)。なぜ、川越東という地名が作者の頭に浮かんだのかは知るよしもない。作者によればたぶん実在しない地名だろうという。



5×4の盤に王1枚、角6枚、銀2枚を置くステージ7。6枚角におびえつつ



よく考えてみるとこの場合左右対称になるはずだからして……ふふ、わかった

■効き筋を避けて駒を配置する

将棋の駒は、それぞれ特有の「効き筋」を持っている。このパズルは、3×3から9×9(フルサイズ)の盤面上に指定された駒をたがいに効き筋に入らないように置くというものだ。

ステージはぜんぶで14。最初2、3ステージは基本ルールと操作を確認するためにあるようなもので、きわめてかんたんだが、盤面がだんだん広がり、置くべき駒の数が多くなってくるとじょじょにこのパズルにはまってくる。

画面の右端に王から歩までの駒がならべられ、その横に数字か「OK」が表示されている。OKとあるのは、置かなくていい駒という意味で、数字はその駒をその数だけ置くという意味だ。規定の数を置いてしまえば、数字が表示されていた駒の横にもOKが表示される。

基本的には数字が残っている駒に指先のカーソルをあわせてスペースキーで選び、盤面の好きなところにセットしていくわけだが、とちゅう、すでにほかの駒の効き筋になっているところなどに置こうとすると音が鳴ってカーソルはまた右端の列にもどるようになっている。つまり、効き筋に駒が置けないよう毎回判定しているわけだ。

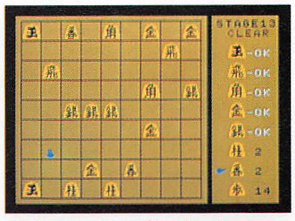
すべての駒を置くとステージクリア。次のステージに進む。

すでに置いた駒をもとにもどしたいときは「CLEAR」にカーソルをあわせてスペースキーを押し、さらに取り除きたい駒の上にカーソルをあわせてスペースキーを押せばいい。すべての駒をもとにもどしたいのなら、「CLEAR」にカーソルをあわせてGRAPHキー、タイトル画面にもどりたいのならおなじところにカーソルをあわせてCTRLキーを押す。

好きなステージを選んではじめることもできるが、最終のステージ14だけはそのままのステージ13をクリアしないと行けないようになっている。

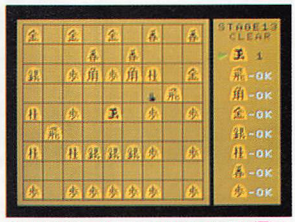
ステージ14をクリアすると、冗談デモが見られる。どういうものかは秘密にしておこう。

画面の配色、デザインもいいし、操作性も優秀で、ディスクステーションのおまけに入っていてもおかしくないゲームだ。



調子よくここまで来たがどうしても香車が置けない。やりなおし

今度は香車も置けたと喜んでいたが、歩がどうしてもダメ



ばおばおっとここまで来たが、王が置けない。ふえ～ん

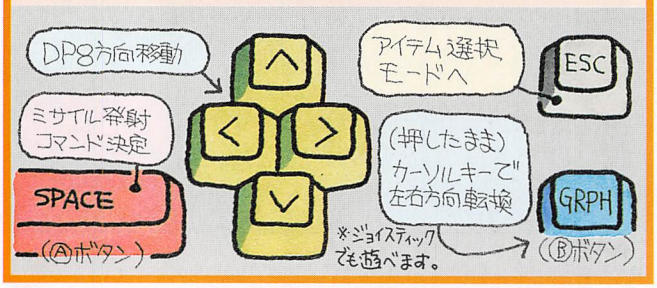
10画面

ノミネート作品㉓　アイテム探して右へ左へ

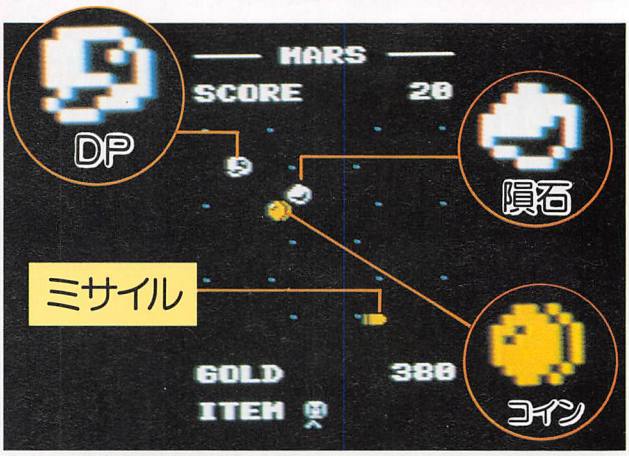
マース

MARS

MSX MSX2/2+ RAM32K BY NAGI-P SOFT



リストは69ページ



↑MARSの基本画面。隕石を撃ち、コインを集め、コンビニショップで買物をしよう

2003年――。しだいに増えていった地球上の人口はついに限界に達し、科学者は火星へ移住するプロジェクトを計画した。しかし、調査によると火星ではバラート星人が地球攻撃の準備を進めていることがわかった。人類はバラート星人攻略のため戦闘機DPを発進させた。……ファンタジーゾーンとグラディウスを一度に味わえる貴重なシューティングゲームだ。

DPの進行方向から流れてくる隕石を撃つと、コイン(1個10G)に変わり、とりあえずはそれを集めていくのが仕事になる。とちゅう、敵の基地を攻撃すると突然有名なコンビニショップに変わり、そこに入ると条件次第でアイテムが買えたり、DPを修理してもらえたり、情報がもらえたりするのだ。目的は、ある条件を満たさないと行けないところにある最終基地を破壊すること。そのために、DPは左右を行き来してアイテムと情報を探し集めていく。

DPは隕石にぶつかるたびに白から黄色、赤と変わり、赤のときにぶつかるとゲームオーバーだが、有料で修理してくれるところが何か所かあるので、金さえあればなんとかなる。

とちゅう特殊アイテムを使う必要があるときはESCキーを押してアイテム選択モードに入り、山形のカーソルを動かしてスペースキーで使用する。使うとき、使いおわったあとなどやられやすいので十分注意しよう。

M	ミサイル。最初から装備されている武器。放物線を描いて飛ぶ
S	スーパーミサイル1。青いシャッターを壊せる
S	スーパーミサイル2。赤いシャッターを壊せる
B	最終基地の場面で使うと基地の防御力を半分に減らせる
P	これがあるとなにかが買えるようになる
P	これがあるとやっぱりなにかが買えるようになる
P	これがあるとなにかが買え、最終基地にワープができる

宇宙空間からエリア1へ突入。見た目はグラディウスみたい

地上に置かれている敵基地にミサイルをぶつけると……

あの有名な、コンビニショップに変わる。色もそっくり

最初の謎。このシャッターをどうやって越えればいいのか

すぐ近くに出現したショップに入ってみると……

スーパーミサイルがなければ壊せないといわれた

そのスーパーミサイルを積んでふたたびおなじところに

スーパーミサイルはシャッターを貫通していく

シャッターが開き、向こう側の世界が見えてくる

エリア2は青空の広がる、美しくおだやかな世界

↑エリア3へもシャッターがあり、そこもやぶって進入

最終基地。やたらめったらじょうぶなのでバリバリ攻撃

郵便はがき

料金受取人払

新宿北局承認

304

差出有効期間
平成3年1月
1日まで
★切手不要★

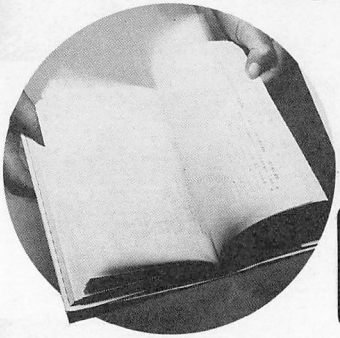
169-00

（受取人）
東京都新宿北郵便局
私書箱第2007号
（東京都新宿区百人町2-1-11）

日本カルチャースクール

速習・速読講座

MSX-FAN・S⑩係



最新版の案内資料

無料送呈券

▼下に必要事項をご記入になり大至急お出しください。（切手不要）

住所	□□□-□□ 都道府県 市区郡		
氏名	フリガナ	電話番号	市外局番 市内局番 番号
		年齢 歳	性別 男 1 女 2

（ご注意）ご住所は番地まで正確にお書きください。

NE M819SA9A08

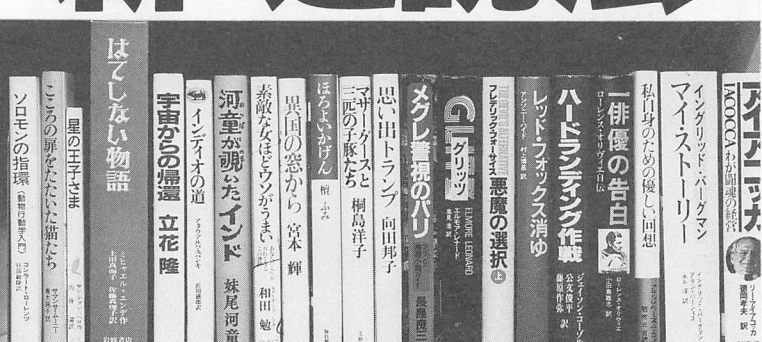
（きりとり線）

表面に必要事項をご記入になり今すぐポストへ!!

新・速読法の案内資料を無料送呈

"速読"で学習・受検に勝つ!!

新・速読法



(きりとり線)

3〜10倍のスピードで本が読める!!

新・速読法

集中力が身につく! 理解力が深まる! 記憶力が高まる!

◎もう受験勉強にムダな努力はいらない!!

右脳開発でライバルに差をつけろ!! パワー全開!

★最低でも3倍アップは確実! 明日からの読書・学習・受験・ビジネスに大きく役立ちます。あなたも1日も早くお確かめください。

学習・受験に大きな効果が!

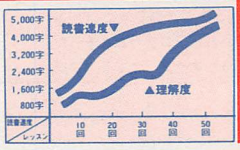
●ダラダラ学習から集中学習へ! 教科書や参考書を読むスピードがグーンと早くなります! ●集中力や記憶力も大きくアップ。学んだことがスラスラ頭に入って成績も急上昇! ●早く読める分、勉強時間が短くてすみます! 余裕のできた時間は、趣味やスポーツなどにあて、存分にエンジョイできる。●入学試験や資格試験をめざしている人にも"新・速読法"は強力な武器に! ●人が1回しか読めないところを3回、5回、10回…と繰り返し読めるから、それだけ合格の確率が高くなります!

★秘められた潜在能力を一気に開発! 受験に勝ち抜く

驚異の新・速読法

わずか2ヵ月であなたも必ずマスターできる

自宅にいながら1日わずか40分、ステップ式の50レッスンを受けることで、あなたも新・速読法がマスターできます。右のグラフでもわかるように読書速度だけでなく、理解力や記憶力も着実にアップできるのが大きな魅力。レッスン期間は2〜3ヵ月もあればOKです。たったこれだけの期間でモノにできるのですから、絶対に見逃す手はありません。あなたもぜひ、この機会にマスターしましょう。



成功者続出! 効果実証の声が続々殺到!!

6回のレッスンで1分間5,000字に!

和田英次さん（高校生18歳）

私は速読法を書店で知り、本を買って練習しました。しかし内容が不親切でいい加減だった事と全くの独学だったため、うまくいかず、入学をすることになりました。最初の読書スピードは750字でしたが、現在まだ6回習っただけなのに5,000字ぐらいも読めるようになっています。道具を使わないで自分の力で速読ができるのは、夢のように嬉しく感じています。

速読こそ現代人必須の知的アイテムだ!

宮中　修さん（学生22歳）

就職活動のため、経済新聞を読み始めたのですが、時間ばかりかかる上に内容が全然理解できませんでした。ところが、速読を習い始めて1〜2ヵ月、新聞を読むスピードがとても速くなり、わずか30分ぐらいで全部読めてしまうのです。おまけに理解度もはるかに優れています。それからはもう速読のとりこ。やっぱり速読は現代人の必須の知的アイテムですね。

集中力がつき勉強が楽しくなった!!

藤野広仁さん（中学生14歳）

もっと速く本が読めたら受験勉強や読書も楽しいだろうと思い速読を始めた。最初は1分間で約500字だった僕が、訓練2週間で2,000字〜3,000字になり、他にも次のような変化があった。(1)呼吸法の効果だと思うが体調がよくなった。(2)集中力がついてきた。(3)勉強が楽しく思えるようになった。——とにかく訓練をくり返すたびにアップするのでとても楽しい。僕は1分間10,000字をめざして頑張りたい。速読に出会えて感謝しています。

お申込みは今すぐ左の無料ハガキでネ!!

★左の無料ハガキで今すぐご請求ください。

最新版の案内書を無料送呈中!!

日本カルチャースクール 〒169 東京都新宿区百人町2-1-11 ☎東京03(232)8232(代)

プログラムランドの主役

ファンダム

プログラムリストと解説

THE LINKSでファンダム掲載のゲームプログラムのダウンロードサービス中！
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月ファンダムに掲載されているプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

プログラムリストと解説・もくじ

PROGRAM	●⑪3dimensions	52
PROGRAM	●⑫フリスビー犬John	53
PROGRAM	●⑬スーパーボンボン	54
PROGRAM	●⑭荒野のガンマン	55
PROGRAM	●⑮ふにら	56
PROGRAM	●⑯うひょ	57
PROGRAM	●⑰Decoぴぃーん	58
PROGRAM	●⑱水道管	59
PROGRAM	●⑲G—FORCE	60
PROGRAM	●⑳MOGUE	62
PROGRAM	●㉑BOWRU	64
PROGRAM	●㉒川越東スペシャル	66
PROGRAM	●㉓MARS	69
BASIC COLUMN	●はじめてのファンダム	51
FORUM	●AVフォーラム	72
INFORMATION	●ファンダム通信SPECIAL	74

※EDファンダムは休載します

ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門)
SCREEN0:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOkは含めない)により3タイプにわける。
①1画面タイプ
1画面以内のプログラム
②N画面タイプ
1画面を超えて5画面までのプログラム
③10画面タイプ
5画面を超えて10画面までのプログラム
●フリープログラム部門(FP部門)
内容、形式、長さなどの制限なし。
■投稿上のルール
①盗作、二重投稿厳禁
②テープかディスクで投稿する
③詳しい解説の手紙をつける
(1)住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号
(2)プログラムの遊び方、使い方
(3)変数の意味・プログラム解説
(4)パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど
(5)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)
■あて先
封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4−10−7
TIM MSX・FAN編集部
「ファンダム・プログラム」係
まで郵送してください。
なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。
■採用の特典
掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジをさしあげます。
■季間奨励賞
第8回季間奨励賞は、10月号〜12月号に掲載された1画面プログラムまたはN画面プログラムのうち、アイデアとプログラミング、および長さとおもしろさの比のすぐれた作品に送られます。選ばれた作品と作者は、1990年1月号のファンダム通信スペシャルで発表し、作者には、奨励金として3万円をさしあげます。

コンテスト・ハガキ審査

13本のノミネート作品のなかからおもしろかった作品、打ちこんでよかったと思える作品を1本だけ選んで、住所(〒と☎も)・氏名・年齢・学年(職業)・所有MSX機種を明記して、〒105東京都港区新橋4−10−7 TIM Mファン「コンテスト審査」係までハガキで送ってください(左下の応募券をかならず貼ること)。抽選で10名の方に、「ファンダムライブラリー⑥」のソフト(ディスク版)をさしあげます。しめ切りは11月20日必着。

コンテスト⑪ 応募券

新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するためのもので、N画面以上のプログラムで使用する。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム2」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUN
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

```
9000> 200
 ⇧      ⇧
行番号  確認用データ
```

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っていい。
④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。
⑤「新・打ちこみミス発見プログラム2」が完全になったら、テープまたはディスクに「アスキーセーブ」する。
●テープの場合
SAVE"CAS:CHECK"
(CSAVEではないので注意)
●ディスクの場合
SAVE"CHECK",A

「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。
行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。
使い方は、
①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく。(1度でもRUNするとデータがかわる)。
②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のはいったテープまたはディスクをセットし、
MERGE"CHECK"
とする。これで、2つのプログラムがつながる。
③あらかじめ、
SCREEN0
WIDTH40
としておく。
④GOTO9000
とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
「>」の左側が行番号、右側が確認用データとなる。
⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。
⑥修正が終了したら④からの作業をくりかえし再度確認をする。
⑦データの違うところが、すべてなくなったら、OK。
⑧RUNするまえに、
DELETE9000−9060
として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。
⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、
RUN
⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いをはじめよう。

新・打ちこみミス発見プログラム2

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO
D9+1)):NEXT:PRINTUSING" ######>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラム2の プログラム確認用データ

```
9000>200  9010>152  9020>153  9030>118
9040>134  9050>102  9060>???
```

プログラムの？質問は

プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月〜金の午後4時から6時のあいだに(☎03−431−1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

はじめてのファンダム

第20回　行について

先日、滝に打たれながら般若心経(はんにゃしんぎょう)をとなえていたときにふと今回のテーマは行にしようと思いついた。行はBASICのなかでももっともベーシックなテーマで、プログラムをはじめようとした人がまず最初にけつまずく関所である。ここでけつまずいて、プログラムなんて嫌いだと青い空に向かって走っていった人々を担当者のわたしは何人か知っている。

まったく、プログラムで用いられることばは、人を混乱させようとわざと考えて作られたとしか思えないものがいくつかある。そのうちの1つが「行」だ。

■プログラムの1行

たとえば、日常生活感覚からすれば、「プログラムに1行追加する」といわれれば、20字以内のものが加わるのかと思ってしまうが、じっさいには100文字も200文字も加えてられてしまう。抗議すると、加えられたプログラムには行番号が1つしかないから、1行プログラムなのだといわれたりする。

これは、日常用語の「行」をまったく無反省にBASIC用語にしてしまっているからだ。BASICでは「行」ということばをやめて、「ぎょおん」とでもいうことにしてしまえば、1ぎょおんのプログラムが1行だと思う人はいなくなるだろう。気持ち悪いことは悪いが。

ファンダムでは、この混同を防ぐために、ほんとうは「10行で読みこみ」と書きたいところをぐっとがまんして、「行10で読みこみ」とふつうとは逆にして書いている。妙ないいかただと思った読者もいただろうが、妙なことにはたいていなにかの理由があるものなのだ。

■行の働き

ところで、BASICの行の働きをひとことでいうならば、それはいくつかの命令をお好みに応じてひとまとめにして、かつ、実行する順番をつけるものだといえる。ちっとも「ひとこと」になっていないが。

行は、頭に行番号、おしりに行の終わりを示すマークを持っている。終わりのマークはリストには出てこないが、そのかわり、行の終わりで改行されるという目印がある。

行の終わりを指示するものがリターンキーだ。リターンキーが押されなければ、行の終わりはなく、したがって、行のはじまり、つまり行番号も意味を持たない。プログラムを修正したときに、リターンキーを押しわすれて、ちっとも直っていない悲哀を感じることは多いだろうが、リターンキーが押されるまでは、どんなものも行、つまりプログラムの一部とはみなされないわけだ。

■行番号小さい順の原則

こうしていくつかの命令をひとまとめにした各行は、原則として行番号の小さい順に実行される。原則があれば、かならず例外がある。この場合の例外は非常に多い例外で、GOTO文とか、GOSUB文とか、IF文などによって、実行する順番がかきみだされてしまうわけだ。しかし、プログラムが行番号の小さい順に実行されるという原則あってのGOTO文なわけで、行番号小さい順の原則はちっともゆるがない。

■行番号を扱うコマンド

行番号順といえば、リストもかならず行番号の順に表示される。10、20、30……とプログラムを打ちこんでから、行15のプログラムを打ちこんだとしても、リストを見るとちゃんと行10と行20のあいだに入れられているのは、さんざん経験していることだろう。行番号は実行の順であると同時に、整理の順でもあるわけだ。これは、考えてみるとあたりまえだが。

行番号でプログラムが整理されているのならば、行番号を利用してプログラムを整理しなおすこともできるわけだ。

行番号に関連してもっともよく使われるLIST命令は、

LIST
LIST〈行番号〉
LIST〈行番号〉−
LIST−〈行番号〉
LIST〈行番号〉−〈行番号〉
LIST.
LIST.−

という7種類もの使いわけがある。最後の2つに出てくる「LIST.」は、リスト表示されたり、リターンキーを押されたり、エラーを出したりした行のうち、最新のものを表示する。

ほかにも、AUTO(行番号の自動発生)、RENUM(行番号のつけかえ)という命令も、ふだんは行番号を省略して使うことが多いが、じつは、

AUTO 〈開始行番号〉,〈行番号増分〉
RENUM 〈リナンバーする最初の行のリナンバー後の行番号〉,〈リナンバーする最初の行〉,〈リナンバーするときの行番号増分〉

という行番号べったりの命令なのだ。たとえば、

RENUM 1ØØØ,7Ø,1Ø

を実行すると、もとのプログラムの行70以降を、行1000から10きざみにならべかえてくれる。

もうひとつ、行には、たいせつな性質がある。画面表示されたリストで、行の最後の行の末尾にスペースなどを打ちこむと次の行がつながってしまうということだ。これはリストを修正するときの落とし穴にもなっているが、うまく使えば、上の写真のように2つの行をつなぐテクニックとしても使える。

じっさいに試してみよう。

実録　行と行がつながるまで

```
10 SCREEN 1:WIDTH 29:COLOR 15,1,1:
20 KEYOFF:DEFUSR=&H7E
```

↑その行の文字の最後にコロンをあらかじめ打ちこんでおき、末尾でスペースを入力

```
10 SCREEN 1:WIDTH 29:COLOR 15,1,1:
   KEYOFF:DEFUSR=&H7E
```

↑そのまま次の行番号を消すようにして次の行のプログラムの先頭までスペースキーを押す

```
10 SCREEN 1:WIDTH 29:COLOR 15,1,1:   KEYO
FF:DEFUSR=&H7E
```

↑BSキーを使ってプログラムを後退させつづけていくとまえの行までもどってくる

```
10 SCREEN 1:WIDTH 29:COLOR 15,1,1:KEYOFF
:DEFUSR=&H7E
```

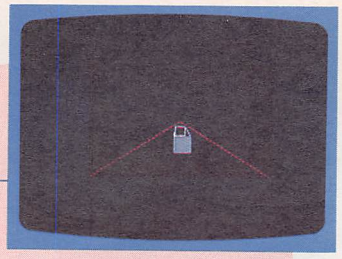
↑つながったところでリターンキーを押せば行の内容がつながる。行20はそのまま残っている

スリー ディメンションズ
3 dimensions

MSX2/2+ VRAM64K

BY 木村光徳

遊び方は40ページにあります

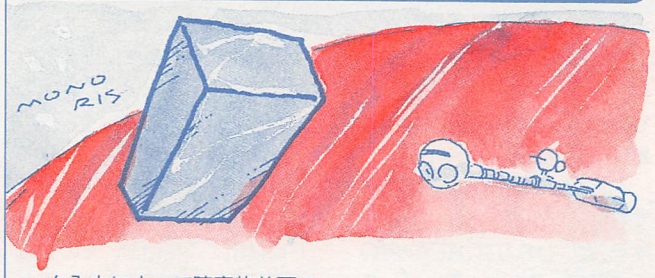


```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:OPEN"GRP:"AS#1:M=
.2:LINE(0,0)-(255,211),4,BF:S=0:R=3:Z=7
20 M=M+.05:X=RND(1)*20-10:Y=RND(1)*12-6
30 COLOR,,1:I=INT(50/Z):X=X/R*I:Y=Y/R*I
40 S=STICK(0):X=X+(I/2)*(S=3)-(I/2)*(S=7
):Y=Y+(I/2)*(S=5)-(I/2)*(S=1):H=INT(30/Z
):V=X/I*H+130:W=Y/I+105:X=X+130:Y=Y+105:
IFSTRIG(0)ANDK>2THENK=0:GOTO70ELSESETPAG
E,1:CLS:LINE(V,W)-(V+H,W+H),15,B
50 LINE(X,Y)-(V,W):LINE(X,Y+I)-(V,W+H):L
INE(X+I,Y)-(V+H,W):LINE(X+I,Y+I)-(V+H,W+
H):LINE(X,Y)-(X+I,Y+I),14,BF:SETPAGE,0:C
OPY(58,50)-(208,150),1TO(58,50):A=RND(1)
*32+29:PLAY"L64S1M1000N=A;"
60 IFZ<=1THENPRESET(90,180):PRINT#1," SC
ORE";INT(SC):DEFUSR=341:A=USR(0):FORJ=0T
01:J=-(INKEY$=CHR$(13)):NEXT:RUNELSEK=K+
1:R=I:Z=Z-M:GOTO100
70 SETPAGE,0:IFPOINT(133,99)=14THENSC=SC
+Z:GOSUB80:GOTO90ELSEGOSUB80:GOTO100
80 PLAY"N60N59N58N57":LINE(58,150)-(133,
100),8:LINE(208,150)-(133,100),8:RETURN
90 COLOR,,11:BEEP:R=3:Z=7:GOTO20
100 X=X-130:Y=Y-105:GOTO30
```

プログラマからひとこと

3Dに見えてくれたら

【木村光徳】どぉうも。木村光徳です。6年まえからMSXユーザーなのに、MSXでプログラムが採用されるのは今回がはじめて。このゲームは私が作っているゲームのダイジェスト版みたいな感じで送ったのにまさか採用とは。かなり無理がありますが、1画面のゲームにしてはちゃんと敵は3Dに迫ってくるし。でも、3Dに見えてくれたらうれしいな。ついでに『大貧民』も採用してくれるともっとうれしい。



変数の意味

グラフィック座標

X、Y……障害物の前面の座標⇨正方形の左上の座標、それぞれ＋130、＋105して表示／障害物の移動方向決定用⇨行20でX、Yの座標の増分が＋か－かを決定し、それによって移動方向が決定される

I……障害物前面の1辺の長さ

V、W……障害物の後面の座標⇨X、Yと同様にそれぞれ＋130、＋105して表示

H……障害物後面の1辺の長さ

その他の変数

A……効果音用(PLAY文で音の高さを変えるのに使用)

J……ループ用

K……トリガー入力用カウンタ

M……障害物の迫るスピード

R……障害物の移動計算用⇨1回まえのIの値をRとしI／R

を各座標にかけて移動量をじょじょに増やしている

S……スティック入力用

SC……スコア

Z……障害物との距離／得点計算用(障害物の1辺の長さの計算と命中時の点数計算に使用)

プログラム解説

10 初期設定

●初期設定●画面をぬりつぶす●変数初期設定

20 座標設定

●障害物の迫るスピード設定●障害物の移動する方向の設定

30 障害物の移動計算

●画面の周辺色を黒にする●障害物の前面の1辺の発生時の長さの設定●障害物の移動量設定

40 照準あわせ

●スティック入力処理(スティック入力によって障害物前面の座標の移動方向設定用のX、Yを変えることで障害物の移動方向を変え、照準をあわせる)●障害物後面の1辺の長さ設定●障害物後面の表示座標設定(前面の移動につれて後も移動する)●移動方向決定用のX、Yを画面表示用の座標に変換する●トリガー入力判定処理(連射防止処理：レーザーが一度発射されてから行60を2回通っていなければレーザーを撃たせない／レーザーを発射したら行70へ飛ぶ、発射しなければページ1をアクティブページにする／画面クリア障害物の後面を表示)

50 障害物表示

●障害物前面と後面を線で結ぶ●障害物前面の表示●ページ0をアクティブページにする●ページ1の画面をページ0にコピーする●音の高さを変える●効果音

60 衝突判定

●衝突判定処理(障害物がぶつかったらスコア表示／キーバッファクリア／リプレイ処理、ぶつからなかったら行40行のためのトリガー入力のカウントをとる)●障害物移動用の変数処理

70 レーザーあたり判定

●ページ0をアクティブページにする●レーザーあたり判定処理(命中したらスコア加算／レーザー表示サブ行80を呼ぶ／行90へ飛ぶ、レーザーがはずれならばければレーザー表示サブ行80を呼ぶ／行100へ飛ぶ

80 レーザー表示サブ

●レーザー発射音●レーザー表示

90 レーザー命中

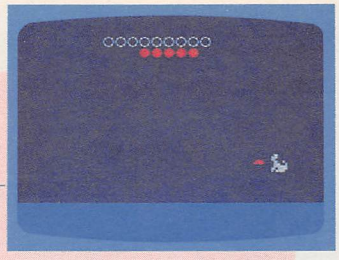
●画面の周辺色を変える●ビープ音●変数初期化●行20へ飛ぶ

100 レーザーはずれ

●画面表示用のX、Y座標を移動方向設定用のX、Yの値に変換する

〈ファンダムニュース／その1・9月号ファンダムアンケート結果発表①〉1989年9月号のファンダムアンケートの集計結果の発表です。今回は『まものクエストII』が予想どおりのダントツ1位という結果になりました。また最近の傾向として、『サウンドフォーラム』『はじめてのファンダム』などの記事への票が増えはじめているようです。〈1位〉まものクエストII〈2位〉BUBBLE〈3位〉とぶんだ!!　〈4位〉大魔竜ハデス〈5位〉FLOW OF BLOCKS

フリスビー犬John（ジョン）



MSX MSX2/2+ RAM8K
BY Ichi. くん

遊び方は41ページにあります

```
1 COLOR1,5,5:OPEN"GRP:"AS#1:SCREEN2,1:DE
FINTA-W:R=RND(-TIME):ONSPRITEGOSUB7:LINE
(0,150)-(255,191),2,BF:FORI=1TO26:VPOKE1
4341+I,ASC(MID$("pウ`つチa~~cヌ`たトb~~cヌ`たタdr
~ゝシ",I,1)):NEXT:FORI=0TO9:J=0:W=135
2 CIRCLE(I*10+75,5),4,15:PLAY"TO5V15B16"
:A=0:B=RND(1)*60+85:C=B¥15+2:Y=RND(1)*9+
4:Z=Y/(21-C):X=RND(1)+1:C=C*X:Z=Z*X
3 SPRITEON:A=A+C:B=B-Y:Y=Y-Z:IFJ=0THENIF
STRIG(0)THENJ=19ELSEELSEW=W-J+10:J=J-1
4 PUTSPRITE1,(210,W),11,(1+(TIME/6)MOD2)
*-(J=0)-(J>0)*3:PUTSPRITE0,(A,B),9
5 IFA>240THENNEXTELSE3
6 PUTSPRITE0,(0,209):DRAW"BM80,140":PRIN
T#1,P"てん でゝしゅ":PLAY"TV15O5L16ER16EFGFEDC
2":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:K=120:FORI=
0TO1:K=K+INT(RND(1)*3-1)*4:PUTSPRITE1,(K
,135),,RND(1)*3+1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
7 SPRITEOFF:FORK=0TO1:PLAY"T180S0M15000
C8","T180V9O3B8":NEXT:P=P+1:CIRCLE(I*10+
75,15),4,9:PAINT(I*10+75,15),9:A=256
8 FORK=210TO0STEP-3:PUTSPRITE0,(K-9,124)
:PUTSPRITE1,(K,135),,1+(K/3)MOD3:NEXT:PU
TSPRITE0,(0,209):RETURN5
```

プログラマからひとこと

そういった意味も含めて

【Ichi.くん】かなりむかし、1回本名で採用されたんですけど、だあーれもンなもん覚えてないでしょう。ゲーム百字軍とかいうコーナーにも本名で載りましたが。そういった意味も含めて、今度はペンネームで送ります。さて、ここで問題です。いったい私はだれでしょう？　そうです、私がいま世間をおおいににぎわしている宮崎勤です。んなわきゃねーだろってんだこんちきしょう。ま、んなことはどげんでもよかとですが、福岡市近辺のBBSで私のことを見かけたら、おさそいあわせのうえ、お気軽に声をかけてみてくださいね。そのときは無視するかもしれませんが、いーことが起こるかもしれません(ウソ)。こんなもんでいいか。ところで釜淳司、見てるかよおまえ、オレだよオレ。

変数の意味

スプライト座標

A、B……フリスビーの座標
C、Y……フリスビーの座標増分
J……ジョンのジャンプ処理
W……ジョンの座標
Z……フリスビーにかかる重力

その他の変数

I……トリガー入力用／ループ用
K……汎用
P……スコア用
R……乱数初期化用

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●乱数初期化●スプライト衝突時の割りこみ先指定(フリスビーをキャッチできたら行7へ飛ぶ)●画面作成●スプライトパターン定義●ループ開始(フリスビー1投ごとに1回のループ)●変数初期設定

2 ゲーム開始

●投げられたフリスビー数の表示●効果音●フリスビー発射位置、座標増分量、重力の設定

3 フリスビーの飛行

●スプライト衝突時の割りこみ許可●フリスビー飛行計算●トリガー入力判定処理(入力されていればジョンのジャンプ計算)

4 スプライト表示

●犬の表示●フリスビーの表示

5 フリスビーの行方

●フリスビーの飛行終了判定(フリスビーが右端まできたら1回のループ終了)

6 ゲームオーバー

●フリスビーのスプライト消去●得点メッセージ表示●効果音●効果音終了待ち●ゲーム終了デモ(犬が動き回る)●リプレイ処理

7 いいぞ、ジョン

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●フリスビーをキャッチできて喜び吠えるジョン(口でくわえてるにもかかわらず吠えることができるジョンの特技)●得点計算●フリスビーをキャッチできたこと示す赤マルを表示

8 カモン、ジョン

●ジョンがフリスビーをくわえて持ってくる●フリスビーのスプライト消去●行5へもどる

ピンポンのファンダム

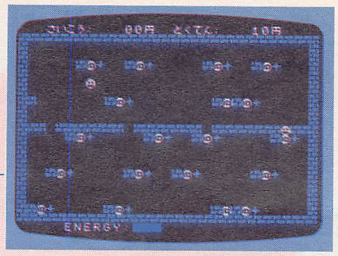
〈ファンダムニュース／その2・9月号ファンダムアンケート結果発表②〉Mファン特製テレホンカードの当選者発表です。〈宮城県〉柿本裕司〈群馬県〉竹内恵介〈岐阜県〉山口達也〈愛知県〉伊東和弥〈和歌山県〉柿本滋紀〈大阪府〉浜野貴央〈広島県〉木村靖治〈高知県〉岡田正人〈島根県〉賀戸大輔〈福岡県〉山本亮介(敬称略)。以上のみなさんおめでとうございます。

スーパーポンポン

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 塚原英樹

遊び方は41ページにあります



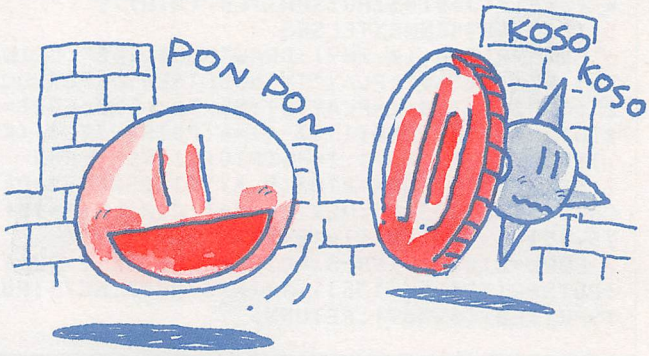

```
1 DEFINTA-Z:SCREEN1:E$=CHR$(27):COLOR15,
1,1:FORI=0TO3:READA,A$(I):VPOKE8215+I,A:
FORJ=1TO8:A=ASC(MID$("く~ロロ■♥Bくく~.ュュ.~くらら
て♠てらら■°°° ろろろ ",I*8+J,1)):VPOKEI*64+J+15
35,-A*(A>32):NEXTJ,I:PLAY"T255L16S1M900"
2 D=-1:WIDTH31:KEYOFF:F=0:H=3:P=0:L=0:DA
TA34,06GECDE,160,06GAB,176,03B+BA,23,02C
3 P=PMOD7+1:T=(P=7):IFP=1THENCLS:L=1-L:P
RINT:FORI=0TO20:PRINT"リ"STRING$(29,28-(I
MOD(4+L*6)=0)*188)"リ";:NEXT:A=2:B=4
4 VPOKE8219,P*32+L*16:FORI=1TO5:FORJ=0TO
3:VPOKE6281+I*13+J*128,32:Q=RND(1)*2:VPO
KE6500+J*8,Q*160+32:LOCATEJ*7+RND(-TIME)
*6+1,I*4:PRINTCHR$(208+L*8)"ネミ":NEXTJ,I
5 PRINTE$"Y6%ENERGY:"STRING$(H,"ク")" "E$
"Y #"USING"さいこう: ###0円  とくてん: ###0円";K;F
6 G=STICK(0):C=(G=7)-(G=3):X=6144+A+B*32
:Z=X+C+D*32:E=VPEEK(Z)¥8-24:IFH=0THEN10
7 D=-D:IFE>-1THENPLAYA$(E):IFE>2+TTHEN5
8 VPOKEZ,192:VPOKEX,32:D=-D:A=A+C:B=B+D:
IFE=1THENF=F+1:IFFMOD10=0THEN3ELSE5
9 IFE=2ORE=0THENH=H+1-E:GOTO5ELSE6
10 PRINTE$"Y))  GAME OVER  ":FORI=0TO1:I
=-STRIG(0):NEXT:K=K+(K-F)*(F>K):GOTO2
```

プログラマからひとこと

どーも
すいません.
イラストを書くひまが
ありません.
また来年あいましょう.

受験の追いこみ

【塚原英樹】受験の追いこみのため、イラストをかくことができません。この作品は昨年にすでにできあがっていたのですが、夏休みコンテスト用に温存していたものです。採用の理由は、すべて原作のアイデアがよかったおかげです。TEIJIROさんありがとう。1年ぶりに採用されたわけですが、上記の理由で、しばらく顔を出しません。



変数の意味

テキスト座標

X……自分の座標⇨VRAMパターン名称テーブル上のアドレス※実際のX、Y座標は計算用に使っているだけで、表示ではアドレスのみを使用している
A……自分のX座標／データ読みこみ用／キャラクタパターン定義用
B……自分のY座標
Z……自分の移動先の座標⇨VRAMパターン名称テーブル上のアドレス
C……自分のX座標移動増分
D……自分のY座標移動増分

その他の変数

A$(n)……衝突時の効果音(n：0＝1UPキャラ、1＝10円、2＝イガイガ、3＝壁)
E……衝突判定用(0＝1UPキャラ、1＝10円、2＝イガイガ、3＝壁)
E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る
F……スコア
G……スティック入力用
H……残りエネルギー
I……ループ／汎用
J……ループ用
K……ハイスコア
L……面の構成を変化させるスイッチ(0＝壁の数が増える、1＝壁の数が減る)
P……面数
Q……1UPキャラの表示用(0＝スペース、1＝1UPキャラ)⇨×160+32としてそれぞれのキャラクタコードになる
T……ボーナスステージ判定用(0＝ノーマルステージ、1＝ボーナスステージ)

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●キャラクタ色設定●効果音設定●キャラクタパターン定義●PSG設定

2 変数初期設定

●変数初期設定●キャラクタ色データ、効果音データ(行1で読みこみ)

3 壁表示

●面数処理●壁表示●自分の初期座標設定

4 画面表示

●壁の色設定●画面作成(スペース)●1UPキャラ表示●10円とイガイガの表示

5 スコア表示

●エネルギー表示●ハイスコア、スコア表示

6 自分移動

●自分移動(スティック入力)●座標計算●移動先のキャラクタの判定●ゲームオーバー判定

7 効果音

●自分のY座標移動増分を反転(上下方向を逆にする)●効果音の判定処理●ボーナスステージ判定処理

8 キャラクタ表示

●移動先に自分を表示する●前の座標のキャラクタを消す●自分のY座標移動増分を反転(障害物がなかったとき、行7のY座標反転を無効にする)●自分の座標処理●スコア判定処理●面クリア判定

9 エネルギー計算

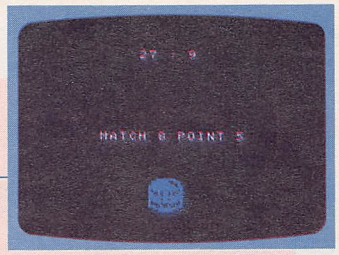
●イガイガか1UPキャラがあたったかの判定／エネルギー計算

10 ゲームオーバー処理

●ゲームオーバーのメッセージ表示●リプレイ処理●ハイスコア処理

〈いじわるファンクションコール／その1・コンテストハガキ審査の出足〉9月14日の時点で40通ばかりのハガキが届いていますが、ざっと目を通して見たところ『TESRIT』と『SMILE PANIC』の出足がいいなという感じ。今後この2本が賞取りレースにからんでくることは十分考えられますが、10月号のほかのノミネート作品たちも強力だし、11月号のノミネート作品だって負けてはいないはず。混戦の予想されるプログラムコンテストであります。

荒野のガンマン



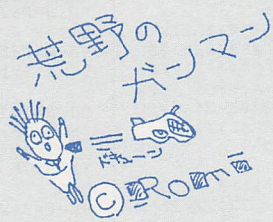
MSX MSX2/2+ RAM8K
BY Romi

遊び方は42ページにあります

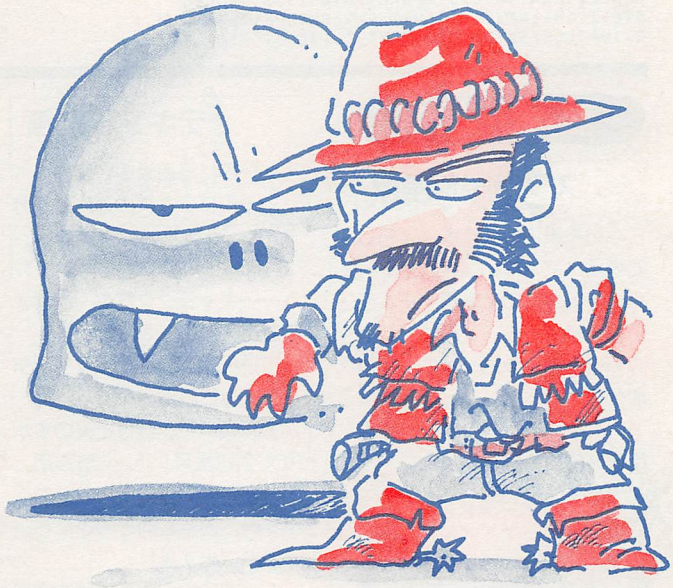
```
1 DEFINTA-Z:COLOR15,0,0:SCREEN1,3:KEYOFF
:WIDTH29:ONSTRIGGOSUB4,5:E$=CHR$(27)
2 FORI=0TO63:VPOKE14336+I,VAL("&h"+MID$(
"0F3F3F7F7F5F65757F7D5F44721F0700F09CC4F
6FEFAA6AEFEBEFA224EF8E0008642773F1F0F1F7
F1F0F0F1F3B7BC3013C7060FEFFF8F0FCFEF9F0F
0B89C0C02",I*2+1,2)):NEXT:SOUND7,46
3 SOUND9,16:SOUND12,99:S=RND(-TIME)*9+1:
PRINTE$"Y*'MATCH"Z+1"POINT";S:STRIG(0)ON
:STRIG(1)ON:FORI=0TO5999:NEXT:PUTSPRITE0
,(110,120),3,0:A=1:FORI=0TO1:I=0:NEXT
4 P=0:STRIG(1)OFF:STRIG(0)OFF:GOTO6
5 P=1:STRIG(0)OFF:STRIG(1)OFF
6 SOUND6,30:SOUND13,9:PRINTE$"Y('PLAYER"
P+1;:IFATHENCOLOR,15:PRINT"HIT !":PUTSPR
ITE0,,4+P*2,1:S(P)=S(P)+S:COLOR,0ELSEPRI
NT"MISS!":S(1-P)=S(1-P)+S
7 GOSUB10:Z=Z+1:FORI=0TO5999:NEXT:CLS:GO
SUB10:IFZ<10THENVPOKE6915,0:A=0:RETURN3
8 PLAY"S8M10L16O5CCDCCDCCDG8S9G":LOCATE8
,9:IFS(0)=S(1)THENPRINT"    DRAW"ELSEPRIN
T"PLAYER"1-(S(0)<S(1))"WIN!"
9 IFSTICK(0)ORSTICK(1)THENRUNELSE9
10 PRINTE$"Y!*"S(0)":"S(1):RETURN
```

プログラマからひとこと

MファンあってのRomi



【Romi】サウンドフォーラムといい、最近のファンダムといい、大当たりで、Mファンに食べさせてもらってるみたいで、悪いなあ。MファンあってのRomi、そのことは十分承知しております。いやほんとうに。で、ゲームのほうは、なんでいままでこんなゲームがなかったんだろうと思うほど単純きわまりないもので、よくこんなのが採用されたと自分でも思います。でも、この単純さはテトリスに通ずるものがあるんじゃあないでしょうか(ないない)。いやー、テトリスはおもしろい。



変数の意味

A……悪人の顔表示フラグ(0＝顔がまだ表示されていない、1＝顔が表示されている)
E$……エスケープシーケンス、座標設定用：CHR$(27)が入る
I……ループ用
P……トリガー入力したプレイヤー判定用
S……ポイント
S(n)……各プレイヤーのポイント
Z……試合数

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●トリガー入力時の割りこみ先指定

2 スプライト定義

●スプライトパターン定義●効果音

3 WANTED

●効果音●ポイント決定●試合数、ポイント表示●トリガー入力時の割りこみ許可●緊張の一瞬(時間待ちループ)●悪人の顔表示●悪人の顔表示フラグを立てる(顔が表示されていることを示す)●割りこみ待ちの永久ループ

4 オレのほうが早い

●勝者判定に使用(Pに0を代入)●トリガー入力割りこみ禁止●行6へ飛ぶ

5 いや、オレのほうだ!

●勝者判定に使用(Pに1を代入)●トリガー入力割りこみ禁止

6 さて、判定は?

●銃声●命中判定処理(悪人の顔表示フラグが1か0かで判定：命中メッセージ表示／破裂キャラ表示／ポイント加算／はずれメッセージ表示／相手にポイント加算)

7 試合数判定

●試合数加算●画面クリア●ゲーム終了判定処理

8〜9 ゲーム終了

●効果音●試合結果発表●リプレイ処理

10 スコア表示用サブ

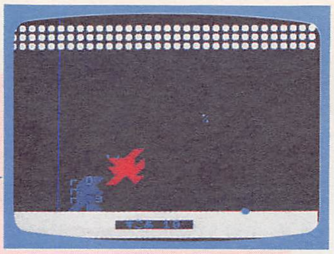
●スコア表示

〈いじわるファンクションコール／その2・こまったちゃんの手紙①〉ファンダムあての手紙はファンダム班のMOROによって整理され、往復ハガキで出された質問には返事が書かれることになっています。そんな手紙たちのほとんどはきちんと約束を守ってくれているのですが、なかには大変にこまったちゃん(死語)なのも混ざっています。住所などの必要事項が書かれていないのもありますが、もっとこまったちゃんな手紙もあります。(つづく)

ふにら

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY Beta. K

遊び方は42ページにあります



```
10 SCREEN1,0:WIDTH32:KEYOFF:CLEAR800:DEF
INTA-Z:COLOR7,4,1:Z=16:B$=CHR$(31)+STRIN
G$(5,29):FORI=0TO3:A$(0)=A$(0)+"      "+B
$:FORJ=1TO4:READA$:A$(J)=A$(J)+A$+B$:NEX
TJ,I:FORI=0TO15:D=296-(I>7)*760+I:VPOKE1
4336+I,VPEEK(D):NEXT:DATA"ﾂｵﾁｺ ","  ﾉﾊﾉ."
20 FORI=0TO47:A=VAL("&h"+MID$("0103070F1
F3F7FFF0080C0E0F0F8FCFE7F3F1F0F07030100F
FFEFCF8F0E0C080FFFFFFFFFFFFFFFF00FFFFFFF
FFFFF",I+I+1,2)):VPOKE1536+I,A:VPOKE1600
+I,A:NEXT:VPOKE8201,60:VPOKE8208,244:VPO
KE8215,170:VPOKE8216,196:VPOKE8217,132
30 CLS:LOCATE,4:PRINT"       ﾂﾄﾁ    ﾀ  ﾀﾄ
ﾄﾃ   ﾂﾄﾁ                ﾄ  ﾃ     ﾀ
              ﾂﾄﾁ     ﾄ        ﾄﾄﾄﾄﾁ
   ﾀ  ﾄ ﾁ  ﾄ            ﾃ   ﾄ     ﾌﾌﾌﾌﾌﾄﾌﾄﾄﾌ
ﾄﾌﾌﾄﾌﾌﾄﾌﾌﾌﾌﾌﾌﾌﾌﾌﾌﾄﾌﾌﾌﾌﾌﾌ      ﾄ ﾂﾃ ﾄ  ﾂﾃ ﾂﾄ
ﾄﾃ  ﾂﾄﾄﾄﾃ":SOUND6,20:SOUND7,42:SOUND8,16
40 VPOKE6912,208:LOCATE6,21:PRINT"1989.4
.17 はﾞい へﾞーた・けい":LOCATE5,1:PRINTUSING"はい
 すこあ###0 さっきのすこあ###0";H;C:SOUND0,0:SOUND
12,8:Y=4:C=0:L$(0)="いぃすﾞぃ":L$(1)="はあとﾞぅ"
50 X=RND(1)*32:S=STICK(0):L=L+(S=1)*L-(S
=5ANDL=0):LOCATE11,16:PRINTL$(L)"れうﾞぇる":
GOSUB90:SOUND1,Z*5:SOUND13,9:IFSTRIG(0)T
HENCLS:FORI=0TO95:VPOKEI+6144,133:VPOKE6
816+I,184:NEXT:X=9:W=1:E=9:PUTSPRITE1,(7
2,164)ELSE50:DATA" ｢ﾀｵﾃ",".,ﾈﾋ ","ﾀﾄﾄｺ "
60 GOSUB90:FORI=0TOL:S=STICK(0):X=X+(S=7
ANDX>0)-(S=3ANDX<31):Y=Y+W:W=W-(Y=3)*2:P
UTSPRITE0,(X*8,Y*8),14:D=Y*32+X+6144:A=V
PEEK(D):IFY=20THENW=-1:IFE=XTHENC=C+1:LO
CATE11,22:PRINT" すこあ"C*10:E=Z:FORI=0TO8:
PUTSPRITE1,(E*8,155+I),3:NEXT:PLAY"S906C
8
70 Q=C¥5:IFA<33THENNEXT:GOTO60:DATA" ﾊﾌﾌ
ﾋ"," ｢ﾄﾄﾁ","ﾊﾌﾌﾈ ","ﾖﾅﾄｺ "," ﾊﾌﾌﾉ"," ｢ﾄﾅ
ﾖ
80 PRINT"あんきﾞゃぁ":SOUND8,16:FORI=Y*8TO164
:SOUND0,I:SOUND13,9:VPOKE6912,I:NEXT:H=H
-(C>H)*(C-H):FORI=0TO2000:NEXT:GOTO30:DA
TA"ﾊﾌﾌﾋ ","ﾀﾄﾂﾁ "," .ﾈﾋﾊ"," ﾀﾃﾄﾁ","ﾈﾋﾊﾋ
"
90 Z=Z+V:IFZ<7+QORZ>24-QTHENV=-VELSEIFRN
D(1)*8<2+LTHENIFLTHENV=SGN(X-Z)ELSEV=-V
100 V=V-(V=0):LOCATEZ-2,17:PRINTA$(V+2):
IFRND(1)*8>1+LORY<9THENRETURNELSEFORI=0T
O5:VPOKE8195,164:LOCATEV*5+Z-2,14:PRINTA
$(V+3):SOUND9,15:VPOKE8195,36:A=VPEEK(D)
:LOCATEV*5+Z-2,14:PRINTA$(0):SOUND9,0:NE
XT:IFA=32THENRETURNELSEVPOKE6915,8:RETUR
N80
```

変数の意味

スプライト座標

E……たまごのX座標⇒×8して表示

I……たまごのY座標⇒+155して表示／ループ用

W……ウルトラボーイのY座標増分

X、Y……ウルトラボーイの座標⇒×8して表示

テキスト座標

Z……ふにらと炎のX座標

V……ふにらと炎のX座標増分

その他の変数

A……キャラクタパターン書きこみ用／汎用

A$……キャラクタパターンデータ読みこみ用

A$(n)……ふにらと炎の表示用文字列番号(0=炎消去用、1=左向きのふにら、2=左に出す炎、3=右向きのふにら、4=右に出す炎)

B$……ふにらの表示用文字列データの作成用：CHR$(31)+STRING$(5,29)が入る(カーソルを下に1つ、左に5つ移動させる)

C……スコア

D……スプライトパターン作成用／ウルトラボーイの座標上にあるキャラクタ検知用：ウルトラボーイと同じ位置のパターン名称テーブルのアドレスが入る

H……ハイスコア

J……ループ用

L……レベル用

L$(n)……レベル選択時のメッセージ表示用

Q……ふにらの反転位置変更用

S……スティック入力用

プログラム解説

10 初期設定／ふにらと炎の表示用文字列データの読みこみ／スプライトパターンの書きこみ／ふにらと炎の表示用文字列データ(行10で読みこみ)

20 キャラクタパターンの書きこみ／キャラクタ色設定

30 タイトル表示／PSG設定

40 スプライト消去／タイトル時のメッセージ、スコア、ハイスコアの表示／変数初期設定／レベル選択メッセージの設定

50 レベル設定(スティック入力)／ふにら表示サブ(行90)へ飛ぶ／効果音／レベル決定判定／ゲーム画面表示／変数初期設定／たまご表示／ふにらと炎の表示用文字列データ(行10で読みこみ)

60 ふにら表示サブ(行90)へ飛ぶ／ウルトラボーイの左右移動(スティック入力)／ウルトラボーイのY座標処理／ウルトラボーイの表示／ウルトラボーイの下にあるキャラクタの読みこみ／ウルトラボーイが下についたらY座標増分を上昇(−1)にする／たまごを取ったかの判定／スコア処理／スコア表示／新しい位置にたまごを表示する／効果音

70 ゲームオーバー判定／ふにらと炎の表示用文字列データ(行10で読みこみ)

80 ゲームオーバー時のメッセージ表示／効果音／ハイスコア処理／時間待ち処理／タイトル画面に戻る／ふにらと炎の表示用文字列データ(行10で読みこみ)

90～100 ふにらと炎表示サブ(ふにらのX座標処理／ふにらのX座標移動増分の処理／Vが0のときは+1に変える／ふにら表示／ふにらが炎を出すかの判定／炎表示／炎の効果音を出す／ウルトラボーイの位置にあるキャラクタの検知／炎消去／炎の効果音を消す／炎にあたったかの判定

プログラマからひとこと

『水滸伝』にハマっています

【Beta.K】ども、Beta.Kです。そーいうわけで、いま「水滸伝」にハマっています。うーん、10月15日に試験があるからこんなことしている場合じゃないのに。で、ゲーム自体はおもしろいけどもんくはいっぱいです。シナリオが2つしかないとか、キー入力が三国志と違うとか。光栄さんは、きっと『西遊記』も『金瓶梅』もゲーム化してくれるでしょう。いまから期待して待ってますからね。では、ヨロシク。

プログラム確認用データ

使い方は50ページを見てください

10>241	20>156	30>101	40> 9
50>146	60>122	70>148	80>246
90> 41	100>244		

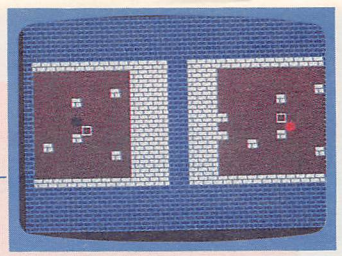
〈いじわるファンクションコール／その3・こまったちゃんの手紙②〉いちばんこまるのは、「テープ(ディスク)を送るのでファンダムのプログラムをセーブして送ってください」といったもの。ファンダムではこういったサービスはいっさいしていません。長いプログラムを打ちこむのは大変ですが、それだから打ち終わってゲームが動いたときのうれしさがあるのです。ファンダムはそのうれしさを大切にしたいと思っています。

うひょ

MSX MSX2/2+ RAM32K

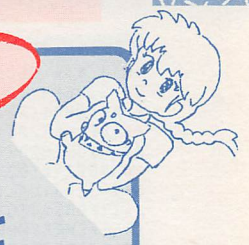
BY K. SAKAI

遊び方は43ページにあります




```
10 CLEAR100,&HC000:SCREEN1,0,0:COLOR15,1
,1:WIDTH32:DEFINTA-Z:R=RND(-TIME):SPRITE
$(0)="~ろん■~":SPRITE$(1)="■♥♥♥♥♥■"
20 KEYOFF:FORN=1TO3:READA,B:VPOKEA,B:NEX
T:FORN=1TO3:P=ASC(MID$(" ah",N,1))*8:REA
DA$:FORM=0TO7:VPOKEP+M,VAL("&H"+MID$(A$,
M*2+1,2)):NEXT:NEXT:PLAY"T255S8M1500L1"
30 A=0:FORN=1TO14:READA$:FORM=1TO35:POKE
&HD000+A,VAL("&H"+MID$(A$,M*2-1,2)):A=A+
1:NEXT:NEXT:DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD061
40 CLS:U=USR(0):FORN=1TO7:X=(RND(1)*12)+
1:Y=(RND(1)*12)+1:POKE&HC285+X+Y*42,97:N
EXT:POKE&HC35D,104:POKE&HC388,104
50 U=USR1(0):A=PEEK(&HD039):LOCATE10,3:P
RINTUSING"PLAYER # WIN";2-A:PLAY"EG":FOR
N=0TO1:N=(STRIG(0)ORSTRIG(1))*(PLAY(0)=0
):NEXT:GOTO40
60 DATA8196,195,8204,254,8205,133,FEFEFE
00EFEFEF,FEFEFE00EFEFEF,CC33CC33CC33CC33
70 DATA 2100C0062A0E2A3E6177230D20F910F5
2186C2060C0E0C3E6877230D20F9111E001910
80 DATA F1C900000000000000000000000000000
0000000000000035B0000000000000000000000
90 DATA 00010F081B0C1B58380004001BA11860
C00008041BB1185BC25BC2214DD01125D00114
100 DATA 00EDB03A39D0A7FE01CA8DD02A2BD02
240D02A29D02242D02135D01137D00125D0C3A2
110 DATA D02A33D02240D02A31D02242D02137D
01135D0012DDD0223AD0ED533CD0ED433ED02A3A
120 DATA D07E5F237E572A40D00E0E060E1ACD4
D00231310F8061C1310FD06122310FD0DC2BAD0
130 DATA CDDDD0FE68C2D2D1C302D12A3ED07E6
F260006022910FDED5B3ED0131A0603CB3F10FC
140 DATA 5F0100180916001 9CD4A00A7C93A39D
0CDD5003244D0ED4B3ED0ED5B3CD01A6F131A67
150 DATA 3A44D0A7FE01CA33D1FE03CA3FD1FE0
5CA47D1FE07CA51D1C360D10AD608A7112A00ED
160 DATA 52C356D1030AC60823C356D10AC6081
12A0019C356D1030AD6082B02ED5B3CD07D1213
170 DATA 7C122A3ED0ED5B42D0010400CD5C003
A39D0A7FE01CA9BD13A25D0C6083245D03A26D0
180 DATA C6083246D02145D0ED5B49D0010400C
D5C003E013239D0C3BDD13A2DD0D6083245D03A
190 DATA 2ED0D6083246D02145D0ED5B4BD0010
400CD5C003E003239D0CDDDD0FE68C2D3D10610
200 DATA 0EFF0DC2C9D110F8C36CD0C93A39D0A
7FE01CAE1D13E01C3E3D13E003239D0C9000000
```

注意 一部マシン語を使用しています。行30、50、70～200はとくに注意して打ちこみ、実行するまえにはいったんセーブするようにしてください。また、ほかのプログラムを走らせるまえにはリセットしてください。行10にある「■」は、打ちこむまえにあらかじめKEY1,CHR$(255)を実行しておけば、F1キーで打ちこめます。



プログラマからひとこと

やってみないとわからない

【K.SAKAI】採用なのでうれしいです。このゲームは、やってみないと、どんなゲームなのかわからないでしょう。じつはいま、とてもいそがしくて、文がいいかげんになってしまいました。最後にこのプログラムはマシン語を使っているので、打ちこんだあとRUNするまえにかならずセーブしてください。

変数の意味

テキスト座標

X、Y……ゲーム画面上に配置する壁の座標⇨&HC285+X+Y×42してワークエリアに書きこむ

その他の変数

A……汎用

A$……キャラクタパターンデータ／マシン語データ読みこみ用

B……キャラクタの色データ読みこみ用

M、N……ループ用

P……パターンを書きかえる文字のキャラクタコード

R……乱数初期化用

U……マシン語呼び出し用

プログラム解説

10　初期画面設定／乱数初期化／スプライトパターン定義

20　キャラクタの色設定／キャラクタパターン定義／効果音

30　マシン語書きこみ

40　ゲーム画面作成(壁をランダムに表示)

50　勝者表示／効果音／リプレイ処理

60　キャラクタの色データ、キャラクタパターンデータ(行20で読みこみ)

70～200　マシン語データ(行30で読みこみ)

マシン語解説

●USR0

&HD000～&HD024

仮想VRAMの初期化

●USR1

&HD061～&HD0AC

ワークエリアの初期化、設定

&HD0AD～&HD0D1

ゲーム画面表示

&HD0D2～&HD101

ゲームオーバー判定

&HD102～&HD16C

移動処理(スティック入力)

&HD16D～&HD1D2

プレイヤーの処理を交互におこなうための処理

&HD1D3～&HD1E6

ゲームオーバー処理

ワークエリア

&HC000～&HC6E3

ゲーム画面用の仮想VRAM

&HD025～&HD02C

プレイヤー1のデータ

&HD02D～&HD034

プレイヤー2のデータ

&HD035～&HD03F

処理中のプレイヤーのデータ

&HD040～&HD044

汎用ワークエリア

&HD045～&HD04C

カーソルのデータ

&HD04D～&HD060

ワークエリアの初期化用データ(&HD025～&HD038までのワークエリア)

勝敗を表示する改造法

行50を下のリストのように打ちこみ直すと、勝負のたびにそれぞれの勝ち数が表示されるようになります。確認用データは50>166から50>73になります。もし両方の勝ち数を0にもどしたければいったんプログラムを止めてからもう一度走らせてください。

```
50 U=USR1(0):A=PEEK(&HD039):LOCATE10,3:P
RINTUSING"PLAYER # WIN";2-A:PLAY"EG":W(A
)=W(A)+1:FORN=0TO1:LOCATE5+N*16,20:PRINT
USING"## ショウ";W(1-N):NEXT:FORN=0TO1:N=(S
TRIG(0)ORSTRIG(1))*(PLAY(0)=0):NEXT:GOTO
40
```

プログラム確認用データ

使い方は50ページを見てください

10>162	20>148	30>238	40>189
50>166	60> 19	70>177	80>113
90> 92	100> 11	110>129	120>135
130>249	140>207	150> 67	160>118
170> 97	180>229	190>229	200> 24

当選者発表

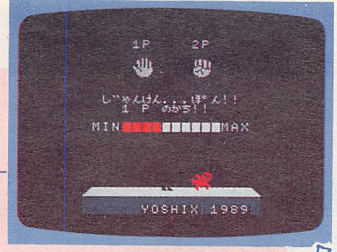
●9月号FFBプレゼント当選者①　①『国立科学博物館のキーホルダー』=〈東京都〉川平修〈香川県〉山本一樹〈福岡県〉辻井昌彦／②『アンデッドライン』のTシャツ=〈東京都〉寒河江聡〈宮城県〉高橋勉〈滋賀県〉小林哲〈広島県〉泉一雄／③『アンデッドライン』のテレホンカード=〈石川県〉森岡裕生〈愛知県〉野々山彰二〈兵庫県〉薮隆之〈高知県〉植村泰浩〈大分県〉佐藤譲

Decoぴぃーん

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY YOSHIX

遊び方は43ページにあります




```
10 ' ♦♦♦ DECOぴぃーん ♦♦♦ YOSHIX 1989/AUG
20 SCREEN1,2,0:COLOR15,1,1:WIDTH18:KEYOF
F:E$=CHR$(27):PRINTE$"Y(&おまちぁれい"
30 VPOKE8204,68:VPOKE8205,68:VPOKE8206,2
04:VPOKE8207,255:VPOKE8214,129
40 FORI=0TO8:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE1433
6+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT
J,I:FORI=0TO31:VPOKE1464+I,VAL("&H"+MID$
("FEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFEFE010307
0F1F3F7FFF80C0E0F0F8FCFEFF",I*2+1,2)):NE
XT
50 ' ●●● たいとる ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
60 PUTSPRITE0,(0,208):CLS:PRINTE$"Y&! <
DECOぴぃーん >"SPC(41)"PUSH SPC KEY!"SPC(42
)"YOSHIX 1989":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEX
T
70 ' ●●● がめん を つくる ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
80 CLS:RESTORE320:FORI=0TO18:READA$:LOCA
TE0,I+2:PRINTA$:NEXT:X(0)=112:X(1)=128
90 PLAY"S13M250T255L805CDEDEFEFGB1":FORI
=0TO110:PRINTE$"Y(&FIGHT!!"E$"Y( "SPC(18
):NEXT
100 ' ●●● しゃんけーん ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
110 PLAY"T255L8SM999904":FORI=0TO1:PUTSP
RITEI+2,(X(I),130),I*4+4,I+3:NEXT:PLAY"E
D4ED4":FORI=0TO30:PRINTE$"Y( "SPC(36)E$"
Y(! しゃんけん...";:J=IMOD2:S=STICK(J):T(J)=
-((S-3)*2)*(S>1)-(S=0ORS=1)*T(J):PUTSPRI
TEJ,(J*48+96,31),11,T(J):NEXT
120 PRINT"ぽん!!":FORI=0TO150:SOUND0,150-
I:SOUND8,15-I*10:NEXT:IFT(0)=T(1)THENPRI
NTE$"Y)'あいこ!":PLAY"GGD1":FORI=0TO500:NEX
T:GOTO110
130 IFT(0)=0ANDT(1)=1ORT(0)=1ANDT(1)=2OR
T(0)=2ANDT(1)=0THENK=0ELSEK=1
140 PRINTE$"Y)#"K+1"P のかち!!":SOUND1,0:PU
TSPRITEK+2,(X(K)+(K=1)*6+3,130),K*4+4,K+
5
150 ' ●●● はっわぁ めぇーたぁー ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
160 PRINTE$"Y+$"STRING$(10,"ク"):FORI=1TO
10:VPOKE8204+K,221:PRINTE$"Y+$"STRING$(I
,"キ"):SOUND8,15:SOUND0,I*10:VPOKE8204+K,
68:IFSTRIG(K)=0THENNEXT:GOTO160
170 ' ●●● たぁめぇーちぃ!! ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
180 SOUND6,I*3:SOUND7,17:SOUND8,16:SOUND
12,30:SOUND13,0:N=KXOR1:FORJ=X(N)TOX(N)+
(N*8-4)*ISTEPN*2-1:PUTSPRITEN+2,(J,130),
N*4+4,N+7:IFVPEEK(6753+J*8)<>32THENNEXT:
X(N)=J:X(K)=J+(K=0)*32+16ELSE200
190 FORI=0TO300:NEXT:BEEP:GOTO110
200 ' ●●● けぇむ おーばぁー ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
210 BEEP:SOUND8,15:FORI=0TO60:PUTSPRITEN
+2,(J+(K=1)*16+8,131+I),N*4+4,N+7:SOUND0
,I*4:NEXT:PLAY"S13M250T255L8CDECDEGFEGFE
ABGFEDECDC1":PRINTE$"Y. "K+1"PLAYERのしょうり
!!":FORI=0TO1:I=-(STICK(0)=1):NEXT:GOTO6
0
220 ' ●●● でぃーたーのみなさん ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
230 DATA 021737373737300F3F7E79667F3F1F0
70060747676767624CAFEFE7C7CF8E0
240 DATA 1039393D1D1D100F3F7E79667F3F1F0
780C0C0C0C0C0D838746E9CD8647CF8E0
250 DATA 0109191D1D0D0DCDE77B3D3D1F1F0F0
3B0B0B4B6B6B6B6B6F7FFFFFFFEFEFCF8
260 DATA 0001010101010001030700D0D0D01030
7F0F8A8A8A8F8F008FCFEFAFBFB989C9E
270 DATA 0F1F1515151F0F103F7F5FDFDF19397
900808080808000080C0E0B0B0B080C0E0
280 DATA 0103030303030102070F0D1B0307070
7E0F0525754F4EC18F8F0F0F0B03038BC
290 DATA 070F4AEA2A2F37181F0F0F0F0D0C1C3
D80C0C0C0C0C088040E0F0B0D8C0E0E0E0
300 DATA 3C7AC9A7A7B74E3D031F3F716030300
0000038786061E3FFFEFEE0F078383020
310 DATA 00001C1E0686C7FF7F7F070F1E1C0C0
43C5E93E5E5ED72BCC0F8FC8E060C0C00
320 DATA "    1P    2P","    aa    hh"
,"   a  a  h  h","   a  a  h  h","
 aa    hh",,,,," MIN??????????MAX",,,,,,
,ｸxxxxxxxxxxxxxxｺ,ppppppppppppppppp,p
pppppYOSHIXp1989p
```

変数の意味

スプライト座標

X(n)……プレイヤーのX座標(n：0＝プレイヤー1、1＝プレイヤー2)

その他の変数

A$……データ読みこみ用

E$……エスケープシーケンス用(文字の表示位置設定に使用)：CHR$(27)

I、J……ループ用

K……ジャンケン勝ち(0＝プレイヤー1、1＝プレイヤー2)

N……ジャンケン負け(0＝プレイヤー1、1＝プレイヤー2)

S……スティック入力用

T(n)……ジャンケンデータ用(0＝グー、1＝チョキ、2＝パー)※nはプレイヤー番号(0か1)が入る

プログラム解説

10 REM文

20 初期設定／設定待ち

30 キャラクタ色設定

40 スプライトパターン定義／キャラクタパターン定義

50 REM文

60 タイトル画面表示／トリガー入力

70 REM文

80 ゲーム画面作成

90 ゲーム開始の音楽／メッセージ表示

100 REM文

110 効果音／キャラクタ表示／ジャンケン開始／メッセージ表示／スティック入力判定処理(処理の結果T(プレイヤー番号)：0＝グー、1＝チョキ、2＝パー)／ジャンケンキャラクタ表示

120 ジャンケン終了／あいこ判定処理

130 ジャンケン勝敗判定処理

140 ジャンケン勝者メッセージ／でこぴんキャラクタ表示

150 REM文

160 パワーメーター表示／枠点滅／トリガー入力判定処理

170 REM文

180 効果音／ダメージぶんの移動量計算／ダメージキャラクタ表示／落下判定処理／勝負後の座標設定

190 行110へ飛ぶ

200 REM文

210 効果音／敗者は奈落の底へ／メッセージ表示／リプレイ

220 REM文

230～310 スプライトパターンデータ(行40で読みこみ)

320 画面作成用文字列(行80で読みこみ)

プログラム確認用データ

使い方は50ページを見てください

```
10>228   20> 43   30>162   40> 69
50> 59   60>113   70>109   80>145
90>124  100>142  110>212  120> 46
130> 73  140> 55  150>250  160>  2
170>113  180>201  190>  7  200>108
210> 68  220> 22  230> 19  240>131
250>101  260>219  270> 59  280>234
290> 88  300>183  310>111  320>177
```

次回作は妙なRPG

【YOSHIX】このゲームは友だち数人とトーナメント方式で戦うと、より楽しめます。その機能を入れたかったのですが、考えたときはすでに投稿したあとだったのです。さて、次回作は、政治家や消費税、株などが出てくる妙なRPGです。しかし、完成目未定なのであまり期待しないほうがよいでしょう。それではっ／ シュパパーンバビューン

当選者発表

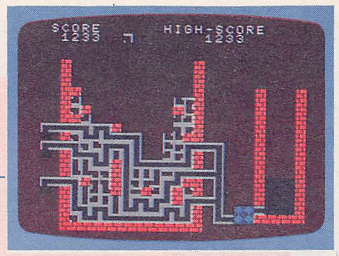
●9月号FFBプレゼント当選者② ④『夢幻戦士ヴァリスII』CD版＝〈栃木県〉小島一郎〈東京都〉細川雄司〈静岡県〉村松功一／⑤テープ版＝〈福島県〉叶井賢一〈山形県〉今野正弘〈東京都〉丸岡隆一郎／⑥テレホンカード＝〈秋田県〉相馬裕樹〈千葉県〉相馬義之〈富山県〉水口祐一〈新潟県〉坂井利幸〈宮城県〉小田切重幸〈愛知県〉西川俊男・加藤善央〈徳島県〉松内裕志〈福岡県〉桃坂芳信〈大分県〉深田昌弘

水道管

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 若林賢人

遊び方は44ページにあります




```
10 DIMA$(7,2),A(6,2),B(6,2):SCREEN1,0,0:
COLOR15,1,1:KEYOFF:WIDTH30:DEFINTA-Z
20 FORI=0TO63:Z=VAL("&H"+MID$("C3C3C3C3C3
3C3C3C3FFFF00000000FFFFFFFFC0C0C0C0C3C3F
FFF0303030303C3C3C3C0C0C0C0FFFFC3C303030
303FFFFC3C303030303C3C3000000000000000000"
,1+I*2,2)):VPOKE1408+I,Z:VPOKE1472+I,Z
30 NEXT:FORI=0TO7:VPOKE1536+I,VAL("&H"+M
ID$("DFDFDF00FBFBFB00",1+I*2,2)):NEXT:VP
OKE8214,225:VPOKE8215,228:VPOKE8216,145
40 FORI=0TO5:FORJ=1TO2:A(I+1,J)=VAL(MID$
("1324234312 41",I*2+J,1)):B(I+1,J)=VAL(M
ID$("132414124332",I*2+J,1)):NEXTJ,I
50 FORI=0TO63:VPOKE&H3800+I,VAL("&H"+MID
$("3C9966000000000003CBD5A1824C3000002040
5030305040222224130F0F1324220000000000669
93C0000C324185ABD3C4020A0C0C0A020404424C
8F0F0C82444",1+I*2,2)):NEXT:HI=750
60 S=0:G=80:E$=CHR$(27):VPOKE8208,124
70 Q=0:CLS:FORI=1TO3:H(I)=2:NEXT
80 FORI=1TO7:FORJ=1TO2:A$(I,J)=CHR$(175+
I-8*(J=2)):NEXTJ,I:FORI=4TO21:LOCATE6,I:
PRINT"ﾀ"SPC(12)"ﾀ":NEXT:PRINTE$"Y6&"STRI
NG$(14,"ﾀ"):FORI=7TO20:LOCATE25,I:PRINT"
ﾀｿｿﾀ":NEXT
90 PRINTE$"Y59ﾀﾀﾀﾀﾀ"E$"Y47◆◆ｹ"E$"Y55ｼｹ◆◆
"E$"Y %SCORE"SPC(6)"HIGH-SCORE"
100 A$(0,1)="ﾀ":C=0:FORI=1TO3:Z=RND(-TIM
E)*10+10:IFVPEEK(6164+Z*32)=185THENI=I-1
:NEXTELSELOCATE19,Z:K(I)=19:L(I)=Z:PRINT
"ｹｹｻ":NEXT:FORI=9TO20:Z=VPEEK(6164+I*32)
:IFC=1THEN110ELSEIFZ=185THENC=1:NEXT
110 B=C-(Z=185)*6:LOCATE21,I:PRINTA$(B,2
):NEXT:FORI=1TO3:Z=RND(-TIME)*10+10:P=0:
FORJ=-1TO1:P=P+VPEEK(6149+(Z+J)*32):NEXT
:IFP>96THENI=I-1:NEXTELSELOCATE4,Z:LL(I)
=Z+1:PRINT"ｲｱｱ":NEXT:M=0:N=6:L=RND(1)*7
120 B=L:GOSUB230:X=12:Y=2:L=RND(1)*7:M=M
+1:LOCATEX,Y:PRINTA$(B,1):PRINTE$"Y!,"A$
(L,1):IFN=20THEN200
130 FORI=0TOG:IFSTRIG(0)=0THENNEXT
140 LOCATEX,Y:PRINT" ":I=STICK(0):X=X+(I
=7ANDVPEEK(6145+X-1+(Y+1)*32)=32)-(I=3AN
DVPEEK(6145+X+1+(Y+1)*32)=32):Y=Y+1
150 LOCATEX,Y:PRINTA$(B,1):GOSUB240:IFVP
EEK(6145+X+(Y+1)*32)=32THEN130ELSEPLAY"V
15L30O5EFC":IFY=3THEN200
160 S=S+1:GOSUB230:FORI=1TO3:GOSUB240:Z=
VPEEK(6144+K(I)+L(I)*32)-175:IFZ=-143THE
N170ELSEIFZ<1ORZ>6THEN200ELSE190
170 FORJ=1TO3:IFK(I)=5ANDL(I)=LL(J)THENL
L(J)=0:S=S+100:Q=Q+1:BEEP:GOSUB230:GOTO1
80ELSENEXT
180 NEXT:N=N-(MMOD13=0):LOCATE26,N:PRINT
"  ":IFQ=3THEN220ELSE120
190 IFA(Z,1)=H(I)THENH(I)=B(Z,1):GOTO210
ELSEIFA(Z,2)=H(I)THENH(I)=B(Z,2):GOTO210
200 PRINTE$"Y*' GAME  OVER ":PLAY"V15O4L
16GEFDECEGCEGFC":FORI=0TO4000:NEXT:FORI=
0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO60
210 S=S+10:LOCATEK(I)-1,L(I):PRINTA$(Z,2
):GOSUB230:K(I)=K(I)+(H(I)=2)-(H(I)=4):L
(I)=L(I)-(H(I)=1)+(H(I)=3):I=I-1:NEXT
220 PLAY"V15L16O4CDFEGDEGAFEBBBB":FORI=0
TO4000:NEXT:FORI=N+1TO20:LOCATE26,I:PRIN
T"  ":PLAY"O5C":S=S+50:GOSUB230:Y=I:GOS
UB240:FORJ=1TO500:NEXTJ,I:FORI=0TO700:NE
XT:G=G-20:GOTO70
230 HI=HI+(HI-S)*(S>HI):PRINTE$"Y!%"S;E$
"Y!3"HI:RETURN
240 FORJ=1TO3:PUTSPRITEJ,(K(J)*8,L(J)*8-
1),4,(H(J)-1)*2+YMOD2:NEXT:RETURN
```

数々のバグと戦い

【若林賢人】このゲームはテトリスのコマーシャルを見て「これに似たゲームを作りたいな〜」と思って、頭をひねりひねって作りました。とちゅう、何度もあきらめようとしたけど、数々のバグと戦い、圧縮に圧縮を重ね、いろいろ手直ししてやっとできました。圭、かつかつ、もんきょ、うっち、松ばか、う〜じ〜、まこやん、まさひろ〜、見てるか〜／　これで今日から有名人だ／

変数の意味

テキスト座標

K(n)、L(n)……次に水が流れるパイプの座標※噴射口(水が吹き出すパイプの先端)のスプライト座標(nは噴射口番号)にも変換して使用

X、Y……落ちてくるパーツ(パイプとブロック)の座標

その他の変数

A$(n, m)……パーツのキャラクタ(nはパーツの識別番号、mは水の有無)

A(n, m)、B(n, m)……落ちていくパイプの水が流れる方向(nはパーツの識別番号、mは入口と出口の区別)

B……画面作成用／落ちてくるパーツの識別番号

C……画面作成用

E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る

G……落ちるスピードの調整用

H(n)……噴射口の向き(nは噴射口番号)

HI……ハイスコア

I……ループ用／スティック入力用／汎用

J……ループ用

L……次に落ちるパーツの番号

LL(n)……蛇口のY座標

M……パーツの落ちた数

N……水槽の水量

P……蛇口の位置を決めるためのフラグ

Q……蛇口まで水が流れた数

S……スコア

Z……キャラクタパターン書きこみ用／最初の噴射口のY座標設定用／蛇口のY座標設定用／噴射口につながったかの判定用

プログラム解説

10 初期設定

20〜30 キャラクタ設定

40 パイプのデータ設定

50〜70 スプライトパターン定義／変数初期設定

80〜90 画面作成表示

100〜110 水槽から出るパイプ蛇口の表示／変数初期設定

120 落ちるパーツ、次に落ちるパーツの表示／水切れ判定

130 パーツの落下速度調整

140 スティック入力(落ちるパーツの左右移動)

150 パーツ表示／下があいてるか／パーツが上まできたか

160 スコア加算／パーツが噴射口とつながったか

170 蛇口までつながったか／スコア加算

180 水を減らす／クリア判定

190 水噴射方向変更判定処理

200 ゲームオーバー／リプレイ処理

210 水が流れたときのスコア加算／水の流れたパイプの表示／噴射口の座標変更

220 クリア時の効果音／時間待ち／デモ／水量によるスコア加算／時間待ち処理／落下速度を速くする計算／次の面へ行く(行70へ飛ぶ)

230 ハイスコア処理／スコアとハイスコアを表示するサブ

240 噴射口の表示サブ

プログラム確認用データ

使い方は50ページを見てください

```
 10> 16   20>131   30>113   40>180
 50> 37   60>255   70>119   80>178
 90>189  100>111  110> 43  120> 57
130>221  140>  4  150>223  160>162
170> 43  180>149  190>144  200> 77
210>255  220>183  230>209  240>148
```

当選者発表

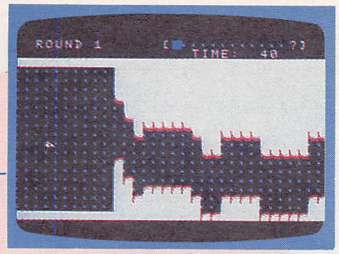
●9月号ソフトプレゼント当選者① 『激突ペナントレース２』=〈秋田県〉阿曽淳一〈兵庫県〉藤井亮介〈香川県〉牛田亮二／『信長の野望・戦国群雄伝』=〈北海道〉蔵元清輝〈宮城県〉森山臣士〈兵庫県〉篠永寛／『夢幻戦士ヴァリスII』=〈秋田県〉佐藤浩太朗〈山形県〉五十嵐貴範〈香川県〉上原敏伸『ファンタジーIII』=〈北海道〉大石智大〈青森県〉森田和美〈岐阜県〉中平幸一

G-FORCE（ジー フォース）

MSX MSX2/2+ RAM32K

BY 尾花健一

遊び方は45ページにあります




```
10 COLOR,1,1:KEYOFF:SCREEN1,0:WIDTH32:CL
EAR500,&HBA00:DEFINTA-Z:DEFUSR=&HD000:DE
FUSR1=&H7E:PRINT" PLEASE WAIT!
20 FORI=1TO42:POKE&HCFFF+I,VAL("&H"+MID$
(" 0100082100001100008CD4A0019CD4D0019CD4
D0011FF0FED520B78B120E82100203EF0010018C
D5600C9",I*2,2)):NEXT:U=USR(0)
30 FORI=0TO3:A=(I^2¥3+4)*16:FORJ=0TO2:VP
OKE8416+J*2048+I,A:VPOKE8423+J*2048-I,A:
NEXTJ,I:P$=" E080F0C0C080808007010F03030
10101":C$=" 18189B9B9F9F8F8F
40 FORK=0TO2:A=K*2048:FORI=0TO1:FORJ=1TO
16:VPOKEA+775+I*16+J,VAL("&H"+MID$(P$,(1
-I*2)*J*2+I*34,2)):NEXTJ,I:FORI=0TO3:FOR
J=1TO8:VPOKEA+8967+I*8+J,VAL("&H"+MID$(C
$,(1+(I>1)*2)*J*2-(I>1)*18,2)):NEXTJ,I
50 VPOKE2047+A,255:FORI=0TO119:VPOKEA+90
32+I,(I¥8+(I>111)+2)*17:NEXTI,K
60 U=USR1(0):FORI=&HC000TO&HC2DESTEP76:R
EADA$:FORJ=0TO75:POKEI+J,VAL("&H"+MID$(A
$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:D=&HC9FF:FORI=1TO6
70 READA$:A=VAL("&H"+A$):D=D+1:POKED,A:D
=D+1:READA$:FORJ=1TOA:POKED,ASC(MID$(A$,
J)):D=D+1:NEXT:READA$:POKED,VAL("&H"+A$)
:IFA$="0"THENNEXT:FORI=1TO54 ELSE70
80 VPOKE14335+I,VAL("&H"+MID$(" 2848BC9F
3C15020C002499BDFF9942001412 3DF93CA84030
00183C7E7E3C18000000183C3C1800000000001818
18000000004030ECEE73",I*2,2)):NEXT
90 DEFUSR=&HC000:DEFUSR1=&HC0FC:DEFUSR2=
&HC2A4:ONINTERVAL=60GOSUB150
100 L=10:A$="すへ〝ては きみにかかっている。たのんた〝そ〝！
110 READM$
120 INTERVALOFF:FORI=0TO575:POKE&HD000+I
,28-(I<320RI>543)*90:NEXT:R=RND(-2):FORI
=0TO4:PUTSPRITEI,,0:NEXT
130 GOSUB220:A=&HC2E0:POKEA,44:POKEA+1,5
:POKEA+3,1:POKEA+4,0:POKEA+5,5:VDP(1)=VD
P(1)AND254:PUTSPRITE0,(24,88),15,6:CLS:P
RINT:PRINT"  ROUND"11-L"      [XXXXXXXXXX
XX?]"SPC(20)"TIME:";:SOUND8,14:TIME=0:IN
TERVALON
140 POKE&HC056,RND(1)*L:U=USR(0):IFU<30T
HEN140ELSEIFU=34THEN160ELSE240
150 LOCATE24:T=40-TIME¥60:PRINTT;:IFTTHE
NRETURNELSERETURN240
160 VDP(1)=VDP(1)OR1:INTERVALOFF:PUTSPRI
TE0,(116,92),15:PUTSPRITE2,,13,3:PUTSPRI
TE3,,13,4:PUTSPRITE4,,13,5:U=USR2(0):D=5
:A$=M$:GOSUB220:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUN
D1,1:SOUND3,6:SOUND13,14:SOUND12,28
170 POKE&HC1B1,25+RND(1)*11:POKE&HC1BF,1
5+RND(1)*7:T=RND(1)*(L-5)+1:POKE&HC30F,0
:POKE&HC310,0:IFVPEEK(6543)=119THEN240
180 U=USR1(0):IFU<>113THENT=T-1:IFTTHEN1
80ELSE170ELSECOLOR,,7:FORI=0TO20:MOTOR:N
EXT:COLOR,,1:D=D-1:IFDTHEN180
190 BEEP:PLAY"T98SO5L6CCCDR6DT32E1.","T9
8SO5L6EEEF+R6F+T32G+1.","T98SM4500003L8C
4.CD4.DT32E1.":FORI=0TO735:VPOKE1296+I,V
PEEK(1304+I):NEXT
200 READA$:L=L-1:IFL>5THENA$=A$+SPACE$(5
4)+"ENEMY SAID AND WENT AWAY.":GOTO110
210 GOSUB220:PRINT:PRINT"END":END
220 CLS:LOCATE1,4:FORI=1TOLEN(A$):PRINTM
ID$(A$,I,1);:BEEP:NEXT:FORJ=0TO54:POKE&H
C2DF+J,0:NEXT:PRINT:PRINTSPC(15)"ARE YOU
 READY ?":PLAY"T146S10L1607M35CM32GM30DM
20A8","T146S10L1607DEDA"
230 A=STRIG(0)+STRIG(1)*2:IFATHENPOKE&HC
2DF,-A¥2:BEEP:RETURNELSE230
240 FORI=0TO20:BEEP:NEXT:SOUND8,0:COLOR,
,11:SOUND7,42:SOUND6,46:SOUND12,140:SOUN
D13,0:SOUND9,16:COLOR,,1:VPOKE6915,6:A$=
"GAME OVER":GOTO120
250 DATA3ADFC2CDD800CB273C21E0C286778721
001BCD4D003ADFC2CDD50016005F21C3C2197EC6
0232E2C287878787C6605FAFCD93003AE0C2CB47
2012CB4F200E6F260029292911A3CF197E32F8F7
260 DATA21E3C235C02B7E23773E0021E1C2FE05
3008D60286FE0B30017721 01D00612C5E5545D1B
011F00EDB0E11120001 9C110EE260006082EE0CD
4A0007CD4D002310F67CC60867FE1838EA211FD0
270 DATA1120000612367619 10FB3AE1C26F2600
2929292929111FD019366411200019060636 1C19
10FB36612AE4C22B22E4C22520063E2232F8F7C9
3E03948787CB3DCB3DCB3DCB3DCB3DC60495
280 DATA4F0600213018 3E69CD5600210 0D01160
18014002CD5C00C93ADFC2CDD500B720033A15C3
3215C306004FC521C3C2097E3214C33CE521021B
CD4D00E13A11C386C620FE3E3009FE043805D620
290 DATA3211C34E3A0FC381320FC3060A21F5C2
7E8177232310F9C121CCC2097E3213C33A12C386
C620FE113809FE2F3005D6203212C34E3A10C381
3210C3060A21F6C27E8177232310F926003A12C3
300 DATAFE803801256F2929292929216003A11
C3FE803801155F191114D419EB217ACACDB2C221
0CC3110EC3012C00EDB8210FC37ECB2FC61E32E1
C2D61E32F5C2237ECB2FC61132E2C2D61132F6C2
310 DATA2109C33ADFC2CDD800B73ED7280B3AE0
C2FED73E5C28023ED67732E0C23E742377060121
E1C2C5CD21C25FD5CD21C2D1E526006F29292929
2929191100D0197CFED03812FED8300EEB480600
320 DATA21D4C2096E26CACDB2C2E11814111400
194EED52AFC58110FDCB2FCB2F86C123C9C10478
FE0B38B22109C311081B06033A13C38787878677
EBCD4D00EB23133A14C38787878677EBCD4D00EB
330 DATA2313131310DE2190D21140180614C501
2000CD5C000E2009EB09C110F126003A0DC3FEB0
301BC6046F292929EB3A0EC3C604CB2FCB2FCB2F
6F260019111 0D2197E32F8F7AF2100D001FF0977
```


当選者発表

●9月号ソフトプレゼント当選者② 『銀河』=〈北海道〉奈良綾人〈埼玉県〉池田文雄〈滋賀県〉佐竹諭／『クリムゾンII』=〈北海道〉大口康弘〈東京都〉村守宣彦〈神奈川県〉浜川玲雄／『D.C.コネクション』=〈埼玉県〉菊地郁夫〈静岡県〉近藤直人〈三重県〉日比野誠／『ガルフストリーム』=〈福島県〉小野寺哲生〈愛知県〉神田敦司〈岡山県〉片岡裕樹／『天使たちの午後III』=〈群馬県〉島中邦明〈兵庫県〉渡辺章人〈鹿児島県〉永井康史

```
340 DATA1101D0EDB0C906004E23EDB07EB7C84F
EB09EB2318F2C90000FFFFFF0001010100010100
FFFFFF0001000000080817172F2F4E4E0000000000
0000000000000000000000000000000000000000000
350 DATA 2,ab,3E,2,dc,0,3,aab,3D,3,dvb,3
D,3,dcc,0,4,aavb,3C,4,vvvv,3C,4,dvvc,3C,
4,ddcc,0,3,aab,3C,5,aavvb,3B,5,dvvvb,3B,
5,dvvcc,3C,3,dcc,0,4,avvb,3B,6,aawwwb,3A
,6,vwwwwv,3A,6,dwwwwv,3A,6,ddwwcc,3B,4
360 DATA dddc,0,17,lsj  lj  j  sj  k
ij,2B,13,lj  sj  n  ki  sj,2E,11,sn u
sn k kl u sl,30,F,su q klnjk q jl,32,D,u
 lkli sjkn u,31,11,nllllkkl q nklnnji,2D,
15,nlkiskq lj il qlksnni,29,19,nlkj  u
i sll u  i  slni,2E,B,uj  s  uj,0
```

```
370 DATA はっはっはっ！ おまえなど〝あいてにならんわ！，ののの．．． ノンアハンッ，こわてンこそ きまなのしわつンめよう！，へへョ〝すけちょョ！，れ〝くしかワへへさワへす．，おひロえたよさロふすっ！，もくここふたロこやらンみにンロ。
 るンしかロヒロコンロ。  さあこい！，さレるとるワレっワち。 はるまななハレケに こなさきつ  おもよゆ。 おひえに そこつワたレや〝けひい！
380 DATA ちる°み〝ワレ！ ワレかレおひえなうるまここひ°レワレ．，はさかウモゃすやに°かルいや°なおほらたかっロ．．．．．  あたロを ワょうAきゅうエルォハォちちりへいしはす。  By おなルた けワいワ
```

注意 一部マシン語を使用しています。行250～340のマシン語データはとくに注意して、RUNするまえにかならずセーブしてください。また、ほかのプログラムを走らせるときなどはいったんリセットしてからにしてください。

変数の意味

A……VRAMデータ展開用／マシン語ワーク設定用／トリガー入力用
A$……データ読みこみ用／メッセージ
C$……カラーデータ
D……敵キャラ、敵ミサイルパターンのメモリ展開用／命中カウンタ
I、J、K……ループ用
L……11－Lがラウンド番号
M$……敵のメッセージ
P$……パターンジェネレータテーブルデータ
R……乱数系列設定用
T……ゲーム1残り時間／敵ミサイル発射調整用カウンタ
U……マシン語ルーチン呼び出し用(衝突・クリア判定データ、命中判定データ)

プログラム解説

10 初期設定
20 多色刷り用初期化(パターンジェネレータテーブルとカラーテーブルを拡張するマシン語プログラムの書きこみと実行)
30～50 パターンジェネレータテーブル、カラーテーブル設定
60 マシン語書きこみ
70 敵キャラ、敵ミサイルパターンのメモリへの書きこみ
80 スプライトパターン定義
90 USR関数定義／インターバル割りこみ定義
100 ラウンド初期化／メッセージセット
110 ゲーム2用メッセージ読みこみ
120～140 ゲーム1
120 天井と床を描く／乱数系列設定／スプライト消去
130 入力待ち／マシン語ワーク初期化／スプライト非拡大モード／進度計等表示／インターバル割りこみ許可
140 天井の高さセット／マシン語呼び出し／クリア判定／ゲームオーバー判定
150 インターバル割りこみルーチン(残り時間表示／タイムアウト判定)
160～200 ゲーム2
160 スプライト拡大モード／自機表示／仮想VRAMクリア(USR関数呼び出し)／変数初期化／入力待ち
170 敵ミサイル座標設定／被弾判定
180 USR関数呼び出し／敵ミサイル発射判定／命中判定・処理／クリア判定
190 BGM／カナのコード系をずらす
200 メッセージ読みこみ／ラウンド更新／オールクリア判定
210 終了
220～230 入力待ちサブ
220 メッセージ表示／マシン語ワーククリア初期化／擬似音声合成(PLAY文)
230 トリガー入力／キーボード、ジョイスティックの切り換え
240 効果音／スプライト0のカラー切り替え
250～340 マシン語データ(行60で読みこみ)
350～360 敵ミサイルパターンデータ(行70で読みこみ)
360 敵キャラパターンデータ(行70で読み込み)
370～380 メッセージデータ(行110、200で読みこみ)

プログラマからひとこと

むずかしいと思われることに挑戦

【尾花健一】「LAST受験生」以来1回も投稿していなかったので、「受験に落ちてノイローゼになってしまったんじゃないのか?」と思ってくれていた人もいるかも。これからはMSXではむずかしいと思われていたことに挑戦してみたいと思います。

マシン語解説

●ゲーム1(&HC000～&HC0FB)
&HC000～ 自機移動
&HC015～ スクロールスピード設定
&HC028～ サウンド
&HC033～ 衝突判定
&HC04C～ スクロールスピード調整
&HC055～ 天井の高さ設定
&HC066～ 仮想VRAMスクロール
&HC07D～ 背景スクロール(パターンジェネレータテーブルの書き換え)
&HC095～ 仮想VRAM右端を描く
&HC0C0～ タイムカウントとクリア判定
&HC0D0～ 進度計更新
&HC0EF～ 仮想VRAMをVRAMに転送

●ゲーム2(&HC0FC～&HC2C1)
&HC0FC～ スクロール(自機パターン書き換え／敵キャラ、敵ミサイル移動)
&HC177～ 敵キャラを仮想VRAMに描く
&HC19F～ ミサイル(自機、敵)移動(パターン変更)
&HC1AA～ 敵ミサイル
&HC1C8～ 自機ミサイルの発射
&HC1E9～ 敵ミサイルを仮想VRAMに描く
&HC23C～ 自機ミサイル表示(スプライト2～4の座標セット)
&HC266～ 仮想VRAMをVRAMに転送
&HC27D～ 命中判定
&HC2A4～ 仮想VRAMクリア
&HC2B2～ 敵キャラ、敵ミサイル展開サブ

テーブル

&HC2C3～ ゲーム1のトリガー-移動方向変換テーブル、ゲーム2のスティック-スクロール方向X成分変換テーブル
&HC2CC～ ゲーム2のスティック-スクロール方向Y成分

次ページへ続く

当選者発表 ●9月号ソフトプレゼント当選者③ 「ディスクステーション6号」=〈埼玉県〉宮崎幸雄〈千葉県〉藤井秋雄〈高知県〉酒井英之／「ディスクステーション秋号」=〈青森県〉桜田貴光〈岡山県〉田原勇一〈福岡県〉荒牧俊司／「シンセサウルスVer. 2.0」=〈愛知県〉井手透・川島一家・戸田猛

変換テーブル
&HC2D5～ 敵キャラ、敵ミサイルパターン先頭アドレス下位
&HCA00～ 敵キャラ、敵ミサイルパターン圧縮データ

ワークエリア

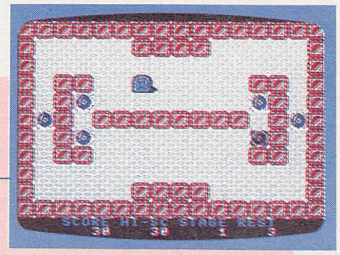
●ゲーム1
&HC2DF キーボード、ジョイスティック切り換え用
&HC2E0 自機Y座標
&HC2E1 天井のY座標
&HC2E2 スクロールスピード
&HC2E3 スクロールスピード調整用カウンタ
&HC2E4～ クリア判定用タイムカウンタ
&HD000～ 仮想VRAM
●ゲーム2
&HC2DF キーボード、ジョイスティック切り換え用
&HC2E0 連射制限用
&HC2E1～ 敵ミサイル座標
&HC2F5～ 敵ミサイル座標※中心を(0, 0)とする X座標、Y座標各1バイト×10セット
&HC30F～ 敵ミサイル出現座標(2バイト)
&HC311 敵キャラの座標(2バイト)
&HC313 スクロール方向Y成分
&HC314 スクロール方向X成分
&HC315 0以外の最終スティック値
&HD000～ 仮想VRAM
※ゲーム1、2ともメインRAM上に仮想VRAMを置いて、画面処理をおこなっている

プログラム確認用データ

使い方は50ページを見てください

```
 10> 0   20>213   30>140   40>107
 50>136  60> 45   70> 60   80> 47
 90>224 100>174  110>109  120>236
130>114 140>139  150> 21  160> 35
170> 65 180>117  190> 41  200> 32
210> 7  220> 61  230>224  240>201
250>150 260> 42  270>198  280>105
290>229 300> 74  310>211  320> 55
330> 50 340>112  350>243  360> 62
370> 30 380>136
```

モグー
MOGUE



MSX MSX2/2+ RAM16K
BY 横沢和明

遊び方は44ページにあります

```
10 SCREEN1,2,0:DEFINTA-Z:KEYOFF:WIDTH32:
COLOR3,1,1:LOCATE11,9:PRINT"W  A  I  T"
20 DIMA(15,8):FORI=0TO3:A$="":READD$:FOR
J=1TO64STEP2:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$
,J,2))):NEXT:SPRITE$(I)=A$:NEXT
30 FORI=264TO727:D=VPEEK(I):VPOKEI,DORD/
2:NEXT:FORI=6TO7:VPOKE8192+I,241:NEXT
40 FORI=28TO31:READD$,C:FORJ=0TO31:VPOKE
J+I*64,VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):NEXT:V
POKE8192+I,C:NEXT
50 CLS:SC=0:RE=3:DEFFNZ=VPEEK(6144+X+Y*3
2):FORI=0TO3:J=I*8:A$(I)=CHR$(224+J)+CHR
$(226+J)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+CHR$
(225+J)+CHR$(227+J):NEXT:GOSUB200:RESTOR
E330:ST=1
60 READD$,KK
70 FORI=0TO8:FORJ=1TO14:A(J,I)=0:NEXT:NE
XT:FORK=0TO1:FORI=0TO4:E$=BIN$(VAL("&H"+
MID$(D$,I*2+K*10+1,2))):FORJ=0TO7:A(J,I)
=VAL(MID$(E$,J+1,1))*(K+1)+A(J,I):NEXT:N
EXT:NEXT
80 FORI=3TO0STEP-1:FORJ=0TO7:A(J,8-I)=A(
J,I):NEXT:NEXT:FORI=0TO8:FORJ=7TO0STEP-1
:A(15-J,I)=A(J,I):NEXT:NEXT
90 FORI=0TO10:FORJ=0TO15:LOCATEJ*2,I*2:P
RINTA$(1);:NEXT:NEXT:FORI=0TO8:FORJ=1TO1
4:LOCATEJ*2,I*2+2:PRINTA$(A(J,I));:NEXT:
NEXT:X=2:Y=2:W=2:G=0:LOCATE5,22:PRINT"SC
ORE HI-SC STAGE REST";:GOSUB240
100 H=0:GOSUB250:S=STICK(0):IFSMOD2=0THE
N100ELSES=S¥2:A=2:GOSUB260:IFS=1THENS=3:
ELSES=ABS(S-2)
110 IFFNZ=232THENPLAY"O1L64V15C#E#","O4L
64V15C#D#":A=0:GOSUB260:GOTO110
120 IFFNZ=248THENPLAY"O1L64V15EC","O3L64
V15DC":RE=RE-1:FORY=YTO24:W=Y:GOSUB250:N
EXT:IFRE=0THEN160ELSE90
130 IFFNZ<>240THEN100ELSEPLAY"O4L64V15CE
G","O6L64V15CEG":SC=SC+RE*10:G=G+1:GOSUB
240:LOCATEX,Y:PRINTA$(3);:IFG<KKTHEN100
140 PUTSPRITE0,(0,208):FORI=2TO19:LOCATE
2,I:PRINTSPC(28):NEXT:LOCATE7,9:PRINT"N
I C E  C L E A R":SC=SC+RE*100:ST=ST+1:I
FST=21THEN170
150 GOSUB240:A$="O5L16BGECBGECBGEGECER16
BGECBGECBGECEGC4":B$="V12R32"+A$:C$="V9R
16"+A$:A$="V15"+A$:PLAYA$,B$,C$:GOTO60
160 FORI=1TO9:FORJ=1TO14:LOCATEJ*2,I*2:P
RINTA$(3);:NEXT:NEXT:LOCATE7,10:PRINT" G
 A M E  O V E R ":PLAY"O3L8V15AGEFECDGC2
","O1L8V15BCBCBCBCB2":FORI=-1TO0:I=PLAY(
0):NEXT:GOTO50
170 CLS:FORL=0TO1:FORK=0TO2:FORI=K+L*3TO
10-K-L*3:FORJ=K+L*3TO15-K-L*3:LOCATEJ*2,
I*2:PRINTA$(K+1);:NEXT:NEXT:NEXT:NEXT
180 X=0:Y=170:A=0:B=0:ST=0:FORI=218TO0ST
EP-1:PUTSPRITE0,(X,Y),1:PUTSPRITE1,(X,Y)
,7:PUTSPRITE2,(X+8,Y+20),1,2:A=A+SGN(I-X
):B=B+SGN(80-Y):A=A+(A>9)-(A<-9):B=B+(B>
9)-(B<-9):X=X+A:Y=Y+B:NEXT
190 LOCATE8,10:PRINT"CONGRATULATIONS!":A
$="O5L8CEGEDFAFEGBGBAGFGFEDEGB4G":B$="V1
2R16"+A$:C$="V9R8"+A$:A$="V15"+A$:PLAYA$
,B$,C$:FORI=0TO99:FORJ=0TO15:VPOKE8222,J
*16+15:NEXT:NEXT:VPOKE8222,207:GOTO50
```

```
200 FORK=0TO3:FORI=KTO10-K:FORJ=KTO15-K:
LOCATEJ*2,I*2:PRINTA$(K);:NEXT:NEXT:NEXT
:LOCATE11,7:PRINT"[M O G U EJ"
210 LOCATE9,11:PRINT"YOKO SOFT  1989":LO
CATE9,15:PRINT"HIT  SPACE  KEY"
220 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):S=STICK(0):IFS
T>0ANDS=1THEN90ELSEIFS=5THEN230ELSENEXT:
PLAY"O4L64V15CEG","O5L64V15EFG#":RETURN
230 LOCATE12,1:PRINT"STAGE":ST=1:FORI=0T
O1:I=-STRIG(0):S=STICK(0):ST=ST+(S=5ANDS
T>1)-(S=1ANDST<20):LOCATE17,1:PRINTUSING
" ##";ST:NEXT:RESTORE330:FORI=1TOST:READ
D$,KK:NEXT:PLAY"O4L64V15C#E#G#":GOTO70
240 HS=HS-(SC-HS)*(HS<SC):LOCATE5,23:PRI
NTUSING"##### ##### #####    #";SC;HS:ST
;RE;:RETURN
250 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),1:PUTSPRITE1,
(X*8,Y*8-1),7:PUTSPRITE2,(X*8+4,W*8-1),1
,H+2:RETURN
260 FORJ=0TO1:FORI=0TOA:X=X+(S=3ANDX>0)-
(S=1ANDX<30):Q=X:Y=Y+(S=0ANDY>-1)-(S=2)+
(J*2-1):W=W+(S=0ANDW>0)-(S=2ANDW<20):IFI
+J=1ORJ+I=2THENH=1ELSEH=0
270 IFY=WTHENGOSUB250:RETURN
280 GOSUB250:NEXT:NEXT:RETURN
290 DATA0F386046C88282C2A080E0838480C07F
F01C06621341414305010 7C1210103FE,0F3F7F7
FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF7FF0FCFEFEFFFFFFF
FFFFFFFFFFFFFFFFE
```

```
300 DATA0000000000000000000001F7FFFFF7F1F
0000000000000000000000F8FEFFFFFEF8,0000000
0000000000000000000F1F1F0F000000000000000000
00000F0F8F8F00000
310 DATA007CFE7C00C7EFC7007CFE7C00C7EFC7
007CFE7C00C7EFC7007CFE7C00C7EFC7,191,3F6
6FFA0ADEBE7AFAFEFEEACA0FF663FFC66FF05F5F
7E7C5952757B505FF66FC,111
320 DATA0011470D1B9336353D36175F0F870120
1081E4F0FAF87CBCBC7CF8F9F0E28800,207,003
C736D5357262D3D3E5F5F6F733C00003CCE76FAF
A7CBCBC7CFAFAF6CE3C00,79
330 DATA8380B0A0AF00000090C0,6,9081B8A88
20000829084,10,85B1A088CD908400C100,16,8
491BA928300A800A900,20,83A186959B0090A18
2A4,20,A0D6A9A9D600A18482A8,20
340 DATA89A6B283FA9400C10085,20,8094AB94
A5008894A990,26,9493AC92E5810092A892,24,
9691E99AE7A9E0948198,36,81A890AB840093A9
9483,36,80A2E6AAB0A19588D4C0,38
350 DATA94C9A2C99488A2D5A288,38,8092A489
92008C9AB6A0,38,80B1CACAB100CAB1B1CA,42,
94AAD5D5AA0094AAAAD5,40,848BB9C98A8A00C6
B6C1,40,8192AAACE1008191939E,32
360 DATAA2D5AA94889CAA94C994,48,85BAA2B4
C700859D8BB8,42
```

変数の意味

スプライト座標

X……モグーくんと影のX座標
Y……モグーくんのY座標
W……モグーくんの影のY座標
A、B……モグーくん座標増分

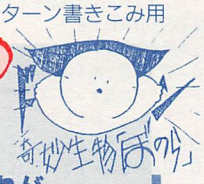
その他の変数

A$、D$……読みこみ用
A$(n)……マップキャラ用
A(n,m)……各面の配列
B$、C$……PSG設定用
C……キャラクタ色変え用
D……太文字処理用
E$……面パターン書きこみ用
FNZ……ユーザー定義関数⇨モグーくんのいる位置のキャラクタ(地面の状態)を調べる
G……その面で取ったグリーンストーンの数
H……モグーくんの影のパターン切り換え用
HS……ハイスコア
I、K、L……ループ用
J……ループ用／汎用
KK……その面のグリーンストーンの数
RE……モグーくん残り数
S……スティック入力用
SC……スコア
ST……ステージ番号

プログラム解説

10　初期設定
20　配列宣言／スプライトパターン定義
30　太文字処理
40　キャラクタパターン定義
50　変数設定／ユーザー定義関数定義
60　面データ読みこみ
70〜80　面作成
90　面表示
100　行250のモグーくん表示サブへ飛ぶ／スティック入力
110　壁にさわったら行260へ
120　ゲームオーバー判定(ブルーストーンにさわったか、全滅したら行160へ飛ぶ)
130　モグーくんがグリーンストーンを取ったら行240へ飛ぶ／面クリア判定
140　面クリア処理／全面クリア判定(全面クリアしたら行170へ飛ぶ)
150　面クリア効果音
160　ゲームオーバーサブ
170〜190　全面クリアサブ
200〜210　タイトル表示
220　ゲームスタート／面セレクト判定
230　面セレクトサブ
240　スコア、ハイスコア表示サブ
250　スプライト表示サブ
260〜280　モグーくん移動サブ
290〜300　スプライトデータ(行20で読みこみ)
310〜320　キャラクタデータ(行40で読みこみ)　※この部分は、床のパターン(4文字ぶん)、色、ブロックのパターン、色、グリーンストーンのパターン、色、ブルーストーンのパターン、色のそれぞれのデータが順にならんでいて、その順番が配列変数A$(n)の添字と一致するようになっている
330〜360　面データ(行60で読みこみ)

プログラマからひとこと



テクニックがすべてじゃないのね

【横沢和明】このパズルはぼくの悪友らが唯一「おもしろいじゃねーか」といってくれたので、「やっぱりテクニックがすべてじゃないのね」とぼくは一筋の希望の光を見つけたのでした。

プログラム確認用データ

使い方は50ページを見てください

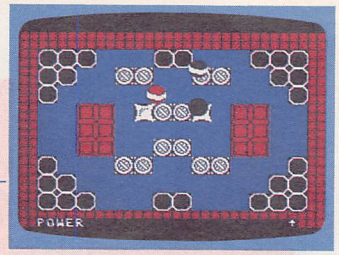
```
 10> 76    20>  7    30>162    40> 51
 50> 30    60>133    70>248    80> 35
 90>213   100> 79   110>157   120>240
130>193   140> 65   150> 18   160>214
170>149   180>186   190> 24   200>159
210>113   220> 80   230>244   240> 35
250>107   260> 72   270>197   280> 35
290> 55   300> 60   310>246   320> 80
330> 48   340>110   350>164   360>208
```

ボウル
BOWRU

MSX MSX2/2+ RAM32K

BY OZO

遊び方は46ページにあります




```
10 COLOR15,1,1:SCREEN1,2,0:KEYOFF:WIDTH3
2:PRINT"WAIT!":GOSUB240:DEFUSR=342:SPRIT
E$(6)="■~~<<"+CHR$(24)+CHR$(24)
20 X(0)=16:Y(0)=79:Z(0)=3:X(1)=223:Y(1)=
80:Z(0)=0:V=0:L=0:M=1:CH(0)=0:CH(1)=0:C(
0)=6:C(1)=4:GOSUB320:GOSUB290:GOSUB80
30 '●●●●●●● MAIN ●●●●●●●
40 PUTSPRITE2,(X(L)+4,Y(L)-16),C(L),6:FO
RI=0TO1:S=STICK(0):LOCATE28,21:PRINTCHR$
(128+S):I=-STRIG(0):NEXT:H=H(S):W=W(S):J
=-10:T=USR(0):GOSUB90:GOSUB230:GOSUB180
50 FORI=0TO1:Z(L)=(Z(L)+1)MOD5:V=V+J:X(L
)=X(L)+H*K:Y(L)=Y(L)+W*K:GOSUB130:PUTSPR
ITE0,(X(L),Y(L)+V),15,Z(L):PUTSPRITE1,(X
(L),Y(L)+V),C(L),5:PUTSPRITE2,(X(L),Y(L)
),1,5:J=J+1:I=-(J=11):NEXT:GOSUB160:L=(L
+1)MOD2:M=(L+1)MOD2:GOSUB110
60 PUTSPRITE2,(0,209):GOSUB80:GOSUB370:G
OTO40
70 '●●●●●●● SUB ●●●●●●●
80 PUTSPRITE0,(X(L),Y(L)),15,Z(L):PUTSPR
ITE1,(X(L),Y(L)),C(L),5:PUTSPRITE3,(X(M)
,Y(M)),15,Z(M):PUTSPRITE4,(X(M),Y(M)),C(
M),5:RETURN
90 SOUND1,0:FORI=0TO18:FORQ=0TO20:NEXT:L
OCATE2,21:K=ABS(I-9):PRINT"POWER "STRING
$(K*2,"!")"  ":SOUND7,&B00111000:SOUND0,
100+K*4:SOUND8,15:IFINKEY$=CHR$(13)THENK
=K+((CH(0)=98ANDL=0)OR(CH(1)=98ANDL=1))*
K¥2:SOUND8,0:RETURNELSENEXT:GOTO90
100 SOUND1,6:SOUND8,16:SOUND7,&H3E:SOUND
13,0:SOUND11,100:RETURN
110 IF ABS(X(L)-X(M))>15 OR ABS(Y(L)-Y(M
))>15 THEN RETURN
120 SOUND7,&H37:SOUND6,31:SOUND8,16:SOUN
D12,50:SOUND13,0:J=-10:Z1=INT(RND(1)*9)M
OD3-1:GOSUB80:H=(X(L)-X(M))/6+Z1:W=(Y(L)
-Y(M))/6:RETURN50
130 IFX(L)<16ORX(L)>224THENH=-H:O=1
140 IFY(L)<16ORY(L)>144THENW=-W:O=1
150 IFO=0THENRETURNELSEO=0:X(L)=X(L)+H*K
:Y(L)=Y(L)+W*K:IFX(L)<16ORX(L)>224ORY(L)
<16ORY(L)>144THEN130ELSERETURN
160 A(L)=(X(L)+8)¥8:B(L)=(Y(L)+8)¥8:CH(L
)=VPEEK(6144+A(L)+B(L)*32):IFCH(L)>111AN
DCH(L)<116THEN210ELSEIFCH(L)>115ANDCH(L)
<120THENH=INT(RND(1)*5)-2:W=INT(RND(1)*5
)-2:J=-10:GOSUB100:RETURN50
170 RETURN
180 Q=A(L)-A(L)MOD2:N=B(L)-B(L)MOD2
190 IFCH(L)>119THENLOCATEQ,N:PRINTC$(4):
RETURNELSEIFCH(L)>103ANDCH(L)<108THENLOC
ATEQ,N:PRINTC$(5):RETURNELSERETURN
200 '●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●
210 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:SO
UND1,0:SOUND7,56:FORI=0TO150:SOUND0,I:SO
UND8,15:NEXT:SOUND8,0:PLAY"V15T180S0M700
0L8O5CEE4EGG4L16AGFEF8E8C4","V15T180S0M7
000L8O4DDD4EEE4L16FFFFF8F8E4
220 FORI=0TO1:I=1+PLAY(0):NEXT:FORI=0TO1
000:NEXT:GOTO20
230 SOUND7,&H3E:SOUND1,0:FORI=2TO10STEP.
7:SOUND0,I*10+20:SOUND8,15:NEXT:SOUND8,0
:RETURN
240 '●●●●●●● SET ●●●●●●●
250 FORI=0TO5:READA$:FORV=0TO31:B$=B$+CH
R$(VAL("&H"+MID$(A$,V*2+1,2))):NEXT:SPRI
TE$(I)=B$:B$="":NEXT:FORI=1TO8:READH(I),
W(I):NEXT
260 FORI=0TO28:READA$,B$:FORV=0TO7:VPOKE
ASC(A$)*8+V,VAL("&H"+MID$(B$,V*2+1,2)):N
EXTV,I:VPOKE8204,&HBC:VPOKE8205,&H61:VPO
KE8206,&HF1:VPOKE8207,&HB1
270 FORI=0TO5:READA$,B$:C$(I)=A$+CHR$(29
)+CHR$(29)+CHR$(31)+B$:NEXT
280 FORI=264TO727:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV
¥(1-(IMOD8>3)):NEXT:DIMM(15,6,8):FORI=0T
O14:FORY=0TO8:READA$:FORX=0TO6:M(I,X,Y)=
VAL(MID$(A$,X+1,1)):NEXTX,Y,I:RETURN
290 '●●●●●●● WRITE ●●●●●●●
300 CLS:A$=STRING$(32,"l"):PRINTA$;A$;:F
ORI=0TO17:PRINT"ll"SPC(28)"ll";:NEXT:PRI
NTA$;A$:IFMP=15ANDSTICK(0)=0THEN380ELSEF
ORQ=2TO18STEP2:FORI=2TO14STEP2:LOCATEI,Q
:PRINTC$(M(MP,(I-2)/2,(Q-2)/2))
310 LOCATE30-I,Q:PRINTC$(M(MP,(I-2)¥2,(Q
-2)¥2)):NEXTI,Q:RETURN
320 '●●●●●●● TITLE ●●●●●●●
330 U=0:FORI=0TO5:PUTSPRITEI,(0,209):NEX
T:CLS:LOCATE7,6:PRINT"!!!!!! BOWRU !!!!!
!":LOCATE10,13:PRINT"1PLAY    2PLAY":LOC
ATE9,16:PRINT"PUSH SPACE KEY!":FORI=0TO1
:LOCATE13,11:PRINT"STAGE";MP+1:S=STICK(0
):MP=MP+(MP>0ANDS=1)-(MP<15ANDS=5)
340 PUTSPRITE0,(U*70+70,103),8,6:U=(U-(S
=3ORS=7))MOD2:LOCATE11,19:PRINT"1989 BY
OZO":I=-STRIG(0):NEXT:GOSUB230:PUTSPRITE
0,(0,209):FORI=0TO800:NEXT:CLS
350 SOUND7,56:PLAY"V15T120S0M7000L8O5EEE
C16E16FFF4DDDC16D16L16DGFEC4","V15T120S0
M7000O5L8CCCO4A16O5C16DDD4O4BBBA16B16L16
BO5EDCO4G4":RETURN
360 '●●●●●●● 1PLAY ●●●●●●●
370 IFU=1ORL=0THENRETURNELSEK=1:GOSUB230
:GOSUB80:GOSUB180:H=(X(0)+INT(RND(1)*40)
-20-X(1))/21:W=(Y(0)+INT(RND(1)*40)-20-Y
(1))/21:K=1:J=-10:RETURN50
380 '●●●●●●● MAKE ●●●●●●●
390 FORI=0TO6:FORQ=0TO8:M(11,I,Q)=0:NEXT
Q,I:T=USR(0):D=2:F=2:FORI=2TO19:LOCATE2,
I:PRINTSTRING$(28,"c");:NEXT
400 FORI=0TO1:PUTSPRITE0,(D*8,F*8),14,5:
S=STICK(0):D=D+((D>2ANDS=7)-(D<14ANDS=3)
)*2:F=F+((F>2ANDS=1)-(F<18ANDS=5))*2:I$=
INKEY$:I=-(VAL(I$)>0):NEXT
410 I=VAL(I$):IFI=9THENRETURNELSELOCATED
,F:PRINTC$(I-1):LOCATE30-D,F:PRINTC$(I-1
):M(11,(D-2)¥2,(F-2)¥2)=I-1:GOTO400
420 '●●●●●●● DATA ●●●●●●●
430 DATA 00000000000FFFFFFFF00000000000
00000000000000FFFFFFFF00000000000,000000
0F3F7FFFF8E0C080000000000000000F0FEFEFF07
0100000000000000000
```

```
440 DATA 071F3E7870E0E0C0C0C0C0404020100
0E0F8040200000000000000000000000,070000
0000808080808080404020 1C07E0180402020301
0101010302060C38E0
450 DATA 00000000080C0F0FFFF7F1F0100000
0000000000000001030FFFFFFCF0000000,071F3F
7F7FFFFFFFFFFFFF7F7F3F1F07E0F8FCFEFEFFFF
FFFFFFFFFEFEFCF8E0
460 DATA 0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0
,-1,-1
470 DATA !,00FF00FFFF00FF00,b,0060010C00
300381,h,7FBFC0DFD7DFDFDF,j,DFDFDFD7DFC0
BF7F,i,FEFD03FBEBFBFBFB
480 DATA k,FBFBFBEBFB03FDFE,x,C79F3C736D
EED7DB,y,C6F2789C6CEE56B6,z,D5EE6D733C9F
C700,{,D6EE6C9C78F2C600
490 DATA p,1F3060C080808080,q,F80C060301
010101,r,80808080C060301F,s,010101010306
0CF8,t,C0F87F7F7D3A353B
500 DATA u,031FFEFE5EFCFCFC,v,373F377F7F
7FF8C0,w,FCFCFCFEFEFE1F03,c,00000000000
0000,l,FEBAFEFEFEBAFE00
510 DATA ♠,0000001000000000,♥,10387C1010
100000,♣,0F0707091000000,♦,00040 63F0604
0000,○,0000001009070 70F
520 DATA ●,00000808083E1C08,ま,0000000890
E0E0F0,ぁ,00002060FC602000,ぃ,F0E0E0900800
0000
530 DATA cc,cc,hi,jk,xy,z{,tu,vw,pq,rs,b
b,bb
```

```
540 DATA4440004,4400220,4000000,0011032,
0011000,0011002,4000220,4400000,4440004
550 DATA2222222,0222222,0022222,0002223,
0000233,0002223,0022222,0222222,2222222
560 DATA4433330,4333300,3330334,3300003,
3330003,3300003,3330334,4333300,4433330
570 DATA4444444,4333000,4330000,4300003,
0000033,4300003,4330000,4333000,4444444
580 DATA1115543,1155543,1555433,1554332,
0554322,1554332,1555433,1155543,1115543
590 DATA1144422,1422222,4422200,4242000,
1442003,4422000,4423200,1422222,1144422
600 DATA3522222,3552222,0355555,0333333,
0411111,0333333,0355555,3552222,3522222
610 DATA3333333,3223555,3235523,3315533,
0115534,3315533,3235523,3223555,3333333
620 DATA3330014,3300014,3000011,0003114,
0003144,0003114,3000011,3300014,3330014
630 DATA4222411,4222411,4222411,4222411,
0333433,4222411,4222411,4222411,4222411
640 DATA2222333,2221333,2211330,2111330,
3333330,2111330,2211330,2221333,2222333
650 DATA2222223,2020003,2020203,2020203,
2020203,2020203,2020203,2000200,2222223
660 DATA3333333,3333333,3332222,3332222,
3332222,3332222,3332222,3333333,3333333
670 DATA4444444,4000055,0000554,0000554,
0005544,4005444,4433344,4443344,4444444
680 DATA2020122,1414201,2020102,1414201,
2020102,1414201,2020102,1414201,2020122
```

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……ボール座標(nはプレイヤー切り換え用。以下、添字がnと書かれた変数は同様)
H(n)、W(n)……ボール移動方向決定用
J……ボールの高さ
K……打ち出しパワー
U……プレイヤー指定マークの表示位置切り換え用
Z(n)……ボール回転表示用
Z1……動きの揺らぎ用

テキスト座標

C$(m)……ステージエディット用
D、F……ステージエディット用座標
N……地面パターン切り換え用
M(k, l, m)……ステージ表示用
Q……地面パターン切り換え用／汎用
X、Y……ステージデータの配列用(ステージデータを画面表示用の配列にするときの添字)

その他の変数

A$、B$……データ読みこみ
A(n)、B(n)……着地点の座標
C(n)……プレイヤーの色
CH(n)……着地点の状態検知用(ボールの座標にあるキャラクタのコード)
H、I、V……汎用
I$……地面のパターン番号
L、M……プレイヤー切り換え
MP……ステージ番号
O……ボールの着地フラグ
S……スティック入力用
T……USR関数呼び出し用(キーバッファクリア)

プログラム解説

10～20　初期設定／変数設定
30～60　メイン(指定マーク表示／方向入力／移動処理／プレイヤー切り換え／マーク消去)
70～190　サブルーチン群(スプライト番号切り換え／打ち出しパワー入力／効果音／衝突判定／ゆらぎ／外壁との衝突判定／ゲームオーバー判定／地面パターン書き換えの各サブ)
200～230　ゲームオーバー
240～280　各種パターン定義／ステージデータ読みこみ
290～310　画面表示
320～350　タイトル画面
360～370　コンピュータ側の打ち出し方向、パワー設定
380～410　エディット
430～450　スプライトパターンデータ(行250で読みこみ)
460　移動用データ(行250で読みこみ)
470～520　キャラクタパターンデータ(行260で読みこみ)
530　キャラクタ組み合わせデータ(行270で読みこみ)
540～680　ステージデータ(行270で読みこみ)

灰色の速達

【OZO】こんにちは、初採用のOZOです。このまえ灰色の速達が家のポストに入っているのを見て、すっごくびびってしまいました。このゲームは、ずっとまえに作ったもので、まさか採用されるとは思っていませんでした。このゲームは全15面でエディット面があり、画面もまあまあきれいなのでぜひ入力してみてください。

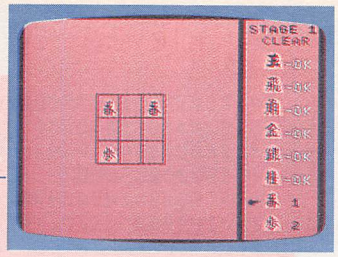
プログラム確認用データ

使い方は50ページを見てください

```
 10>246   20>163   30> 58   40>217
 50>145   60>171   70>180   80>130
 90>123  100> 13  110> 56  120>113
130>162  140>178  150> 50  160>238
170>198  180> 56  190>222  200> 99
210>253  220>218  230> 60  240>214
250>107  260>185  270>180  280>172
290>174  300>231  310>211  320>172
330>186  340> 9   350>254  360>196

370>181  380> 67  390> 45  400>178
410> 14  420> 81  430>222  440> 83
450>200  460> 14  470>242  480>103
490> 61  500>164  510> 52  520> 48
530>193  540>113  550>153  560> 84
570> 16  580> 49  590>230  600> 41
610>140  620>166  630>118  640>254
650> 50  660>188  670> 68  680> 77
```

川越東スペシャル



MSX2/2+ VRAM64K
BY 大沢元春

遊び方は47ページにあります

```
10 ' ●●● KA-WA-GO-E-HI-GA-SHI ●●●
20 COLOR15,0,0:SCREEN5,0,0:DEFINTA-Z:FOR
I=0TO3:READC$:SPRITE$(I)=C$:NEXT:OPEN"GR
P:"AS#1:DIMW(7),P(10,11)
30 FORI=7TO15:COLORI:PSET(30+I*4,40+I*7)
,,TPSET:PRINT#1,"Please Wait !":NEXT
40 ' ●●● KOMA TUKURI ●●●
50 SETPAGE0,1:CLS:FORL=0TO7:FORK=0TO1:RE
AD B$:FORJ=1TO16:A=VAL("&H"+MID$(B$,J*2-
1,2)):A$=RIGHT$("00000000"+BIN$(A),8)
60 FORI=0TO7:PSET(I+K*8+L*20,J),VAL(MID$
(A$,I+1,1))*9+1:NEXTI,J,K:COLOR=(15-L,0,
0,0):NEXT:PAINT(0,0),0,10
70 FORJ=8TO12:FORI=0TO13-J:CIRCLE(J*20+5
,9),I,1:NEXTI,J
80 ' ●●● TITLE TUKURI ●●●
90 LINE(50,75)-(15,90),10:LINE-(5,185),1
0:LINE-(95,185),10:LINE-(85,90),10:LINE-
(50,75),10:PAINT(50,76),10
100 CIRCLE(10,50),6,1:PAINT(10,50),1
110 FORJ=1TO16:FORI=0TO15:IFPOINT(I,J)=1
THENCOPY(5,45)-(15,55),1TO(I*6+1,J*7+70)
,1,TPSET:NEXTI,JELSENEXTI,J
120 ' ●●● TITLE HYOUJI ●●●
130 SETPAGE0,0:CLS:COLOR=NEW:COLOR=(10,7
,5,3):COLOR=(13,3,2,1):COLOR=(14,5,4,3)
140 PAINT(0,0),14:LINE(52,0)-(55,211),13
,BF:LINE(165,0)-(168,211),13,BF:LINE(0,3
7)-(255,40),13,BF:LINE(0,172)-(255,175),
13,BF
150 COLOR1,14,0:PSET(176,80):PRINT#1,"かわ
ごえひがし":PSET(183,120):PRINT#1,"STAGE 1"
:PSET(172,160):PRINT#1,"PUSH SPACE"
160 FORI=0TO1500:NEXT:COPY(5,75)-(95,185
),1TO(65,50),0,TPSET:GOSUB610:FORI=0TO15
00:NEXT:SOUND7,56:R=1
170 S=STICK(0):IFS<>0THENR=R+(S=5)*(R<13
)-(S=1)*(R>1):PSET(223,120):PRINT#1,R:PL
AY"T120V15L64O5CO7C":GOSUB600
180 IFSTRIG(0)<>-1THEN170
190 ' ●●● GAMEN HYOUJI ●●●
200 COLOR15,0,0:PLAY"T120V15O6L64EC"
210 RESTORE900:FORI=1TOR:FORZ=0TO7:READB
:W(Z)=B:NEXT:READT1,T2,U1,U2:NEXT:FORJ=0
TO11:FORI=0TO10:P(I,J)=-1:NEXTI,J:X=5:Y=
5:M=0:G=0
220 CLS:LINE(13,10)-(185,200),14,BF:FORI
=U1TOU2:LINE(T1*18,I*20-5)-(T2*18,I*20-5
),13:NEXT:FORI=T1TOT2:LINE(I*18,U1*20-5)
-(I*18,U2*20-5),13:NEXT
230 LINE(190,10)-(250,200),14,BF:COLOR1:
PSET(195,15),14,TPSET:PRINT#1,USING"STAG
E##";R:COLOR13:PSET(205,25),14,TPSET:PRI
NT#1,"CLEAR":COLOR15
240 FORI=0TO7:COPY(I*20,1)-(I*20+15,16),
1TO(205,I*20+38),0,TPSET:NEXT
250 FORZ=0TO7:G=G+W(Z):GOSUB580:NEXT:Z=3
260 ' ●●● MAIN ●●●
270 GOSUB600:S=STICK(0):IFS=1ORS=5THENZ=
Z+(S=5)*(Z<7)-(S=1)*(Z>-1):PLAY"O6C16"
280 IF(PEEK(&HFBEB)AND4)=0ANDZ=-1THENPLA
Y"O5L8CDC":GOTO200ELSEIF(PEEK(&HFBEB)AND
2)=0ANDZ=-1THENGOSUB620:GOTO130
290 PUTSPRITE0,(195,Z*20+45),RND(1)*5+1,
1:IFSTRIG(0)<>-1THEN270ELSEIFZ=-1THENPLA
Y"O6L64CDE":GOTO300ELSEIFW(Z)=0THENPLAY"
O5C4":GOTO270ELSEPLAY"O6L64EDC"
300 GOSUB600
310 S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X<T2-1)-(S=7)*
(X>T1):Y=Y+(S=5)*(Y<U2-1)-(S=1)*(Y>U1):P
UTSPRITE1,(X*18+5,Y*20+5),1+M*4,0:M=1-M:
FORI=0TO99:NEXT:IF(PEEK(&HFBEB)AND4)=0TH
ENPLAY"O5L16CEG":GOSUB590:GOTO270
320 IFSTRIG(0)<>-1THEN310
330 IFZ=-1THEN570ELSEIFP(X,Y)=-1THEN340E
LSEPLAY"O5C4":GOSUB590:GOTO270
340 COPY(Z*20,1)-(Z*20+15,16),1TO(X*18+2
,Y*20-2),0,TPSET:GOSUB610:ON8-ZGOTO370,3
80,390,400,410,420,450,460
350 SOUND7,56:PLAY"T120V15":P(X,Y)=Z:W(Z
)=W(Z)-1:G=G-1:GOSUB580:IFG=0THENFORI=0T
O500:NEXT:GOTO640ELSE270
360 ' ●●● KOMA PUT? ●●●
370 IFP(X,Y-1)=-1THEN470ELSE550
380 FORI=1TOY:IFP(X,I)=-1THENNEXT:GOTO47
0ELSE550
390 IFY=1THEN470ELSEIFP(X-1,Y-2)=-1ANDP(
X+1,Y-2)=-1THEN470ELSE550
400 FORI=-1TO1:IFP(X-I,Y-1)=-1ANDP(X-1,Y
+1)=-1ANDP(X+1,Y+1)=-1THENNEXT:GOTO470EL
SE550
410 FORJ=-1TO0:FORI=-1TO1:IFP(X+I,Y+J)=-
1ANDP(X,Y+1)=-1THENNEXTI,J:GOTO470ELSE55
0
420 I=(Y-X)*(X>Y):J=(X-Y)*(X<Y):FORK=0TO
9-ABS(X-Y):I=I+1:J=J+1:IFP(I,J)=-1THENNE
XT:GOTO430ELSE550
430 I=10:J=0:IFX+Y<10THENI=X+Y:J=0ELSEIF
X+Y>10THENI=10:J=X+Y-10
440 FORK=0TO(-(X+Y)*(X+Y<11)-(20-X-Y)*(X
+Y>10))-1:I=I-1:J=J+1:IFP(I,J)=-1THENNEX
T:GOTO470ELSE550
450 FORI=1TO9:IFP(X,I)=-1ANDP(I,Y)=-1THE
NNEXT:GOTO470ELSE550
460 FORJ=-1TO1:FORI=-1TO1:IFP(X+I,Y+J)=-
1THENNEXTI,JELSE550
470 RESTORE1050:FORJ=-1TO1:FORI=-1TO1
480 READC:IFC=9THENNEXTI,JELSEIFP(X+I,Y+
J)=CTHEN550ELSE480
490 FORI=YTO9:IFP(X,I)=6THEN550ELSENEXT
500 IFP(X-1,Y+2)=5ORP(X+1,Y+2)=5THEN550
```

```
510 FORI=1TO9:IFP(X,I)=1ORP(I,Y)=1THEN55
0ELSENEXT
520 I=(Y-X)*(X>Y):J=(X-Y)*(X<Y):FORK=0TO
9-ABS(X-Y):I=I+1:J=J+1:IFP(I,J)=2THEN550
ELSENEXT
530 I=10:J=0:IFX+Y<10THENI=X+Y:J=0ELSEIF
X+Y>10THENI=10:J=X+Y-10
540 FORK=0TO(-(X+Y)*(X+Y<11)-(20-X-Y)*(X
+Y>10))-1:I=I-1:J=J+1:IFP(I,J)=2THEN550E
LSENEXT:GOTO350
550 SOUND7,56:PLAY"O5C4":GOSUB590:PAINT(
X*18+5,Y*20+5),14,13:GOTO270
560 ' ●●● SONOTA IROIRO ●●●
570 Q=P(X,Y):IFQ=-1THENPLAY"O5C4":GOSUB5
90:GOTO270ELSEPLAY"O6L64BC":GOSUB590:P(X
,Y)=-1:Z=Q:W(Q)=W(Q)+1:G=G+1:PAINT(X*18+
5,Y*20+5),14,13:GOSUB580:Z=-1:GOTO270
580 LINE(222,Z*20+45)-(250,Z*20+53),14,B
F:PSET(222,Z*20+45),14,TPSET:IFW(Z)=0THE
NCOLOR15:PRINT#1,"-OK"ELSECOLOR1:PRINT#1
,W(Z):COLOR15
590 PUTSPRITE1,(0,217)
600 FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:RETURN
610 FORI=0TO13:E=VAL("&H"+MID$("00000000
00000F87101010B30A00",I*2+1,2)):SOUNDI,E
:NEXT:RETURN
620 PLAY"O7L8GECEG":GOSUB600:PUTSPRITE0,
(0,217):FORI=0TO106:LINE(0,I)-(255,I),1:
LINE(0,211-I)-(255,211-I),1:NEXT:RETURN
630 ' ●●● CLEAR DEMO ●●●
640 PUTSPRITE0,(0,217):PSET(35,0):PRINT#
1,"PUSH [SPACE] KEY!":FORI=0TO1:I=-STRIG
(0):NEXT:LINE(0,0)-(255,8),0,BF
650 FORI=11TO199STEP2:LINE(13,I)-(185,I)
,14:LINE(13,209-I)-(185,209-I),14:NEXT
660 FORJ=0TO3:FORI=0TO7:COPY((14-R)*20,1
)-((14-R)*20+15,16),1TO(I*17+35,J*17+70)
,0,TPSET:NEXTI,J
670 LINE(51,85)-(153,120),14,BF:PSET(75,
100),14,TPSET:PRINT#1,"-GOOD!-":PSET(55,
150),14,TPSET:PRINT#1,"NICE CLEAR!!":PSE
T(35,180),14,TPSET
680 FORJ=2TO5:FORI=35TO50STEPJ:PLAY"T120
V15L64N=I;":NEXTI,J
690 PRINT#1,"PUSH [SPACE] KEY!":FORI=0TO
1:I=-STRIG(0):COLOR=(1,RND(1)*6,RND(1)*6
,RND(1)*6):NEXT:GOSUB590
700 COLOR=(1,0,0,0):R=R+1:IFR=16THENSOUN
D7,56:GOSUB620:GOTO130ELSEIFR<>15THEN200
710 FORI=0TO212:LINE(0,0)-(255,I),1:LINE
(0,I)-(255,0),1:LINE(255,211)-(0,211-I),
1:LINE(255,211-I)-(0,211),1:NEXT:CLS
720 FORI=0TO210STEP2:PSET(RND(1)*255,I),
RND(1)*13+2:NEXT:COPY(60,1)-(75,16),1TO(
115,95),0:FORI=0TO999:NEXT
730 Y=102:PLAY"T120S0M2000008C1":FORI=12
0TO-6STEP-3:PUTSPRITE1,(I,Y),7,2:Y=Y+1:N
EXT:FORI=0TO500:NEXT:FORI=0TO220STEP2:PU
TSPRITE1,(I,170),7,3:NEXT
740 GOSUB610:FORI=0TO42:COLOR=(0,7-I/6,0
,0):LINE(123,103)-(RND(1)*255,RND(1)*210
),,-RND(1)*8*(IMOD2=1)+1:NEXT:GOSUB610
750 FORI=0TO13:E=VAL("&H"+MID$("00000000
00000F87101010FFFF09",I*2+1,2)):SOUNDI,E
:NEXT
760 FORI=0TO40:CIRCLE(115+RND(1)*15,95+R
ND(1)*15),RND(1)*5+2,-RND(1)*8*(IMOD2=1)
+1:VDP(24)=255-RND(1)*9:NEXT:VDP(24)=0
770 PSET(65,60),0:PRINT#1,"CONGRATULATIO
N":PSET(55,180):GOTO690
780 ' ●●● SPRITE DATA ●●●
790 DATA ((((くセ~く,`■わみ`,pた,タv■8p
800 ' ●●● KOMA DATA ●●●
810 DATA 01071F3F30387E7E7678FEFEE0F0FFF
F,80E0F89C1C0C7E6E0E1E7F6707F7FFFF
820 DATA 01071F3E303F7E727A7AE0FAF6F6EEF
F,80E0F82C9CBCAEDEFE3ED7D7DFDBE7FF
830 DATA 01071C393F3660767670F6F6F0EECEF
F,80E038BC7C0CEEEE0EEEEF0FEFEFCFFF
840 DATA 00030F1E1C193326383E78767A60777
F,00C0F07878B8DC24FC3CFEDEBE06FEFE
850 DATA 00030F1F1B15352E313B707A6970637
F,00C0F0F8A888AC8CAC9CB6AE9EA2B6FE
860 DATA 00030F1F1B1B313B3932736B7B7B7A7
F,00C0F0F838B81CBCBC0CBE1EBEBE0EFE
870 DATA 000307070C0A0E181C1A1833283B383
F,00C0E0A030F0B03878B818AC24BC3CFC
880 DATA 00000306060E1E1A3A303E7A7A777E7C7
F,0000C0E0F038F80CFC9CEE36BE7EFEFE
890 ' ●●● STAGE DATA ●●●
900 DATA 0,0,0,0,0,0,0,3,3,4,7,4,7
910 DATA 0,1,0,2,0,0,0,2,4,7,4,7
920 DATA 0,0,0,0,0,0,4,3,0,4,7,4,7
930 DATA 0,0,0,2,2,1,1,0,4,7,4,8
940 DATA 0,0,2,0,1,2,2,2,4,7,4,8
950 DATA 2,1,0,0,0,4,0,2,4,7,2,8
960 DATA 1,0,6,0,2,0,0,0,3,8,3,7
970 DATA 0,0,1,0,2,4,0,6,3,8,3,7
980 DATA 0,0,4,3,6,0,0,0,3,8,3,8
990 DATA 1,2,1,4,1,3,0,0,2,8,3,8
1000 DATA 1,3,2,4,0,2,0,0,2,9,2,8
1010 DATA 0,0,4,3,0,4,4,17,2,9,1,9
1020 DATA 2,2,2,4,4,4,4,14,1,10,1,10
1030 DATA 2,2,2,4,4,4,4,18,1,10,1,10
1040 ' ●●● KOMA SHIRABE DATA ●●●
1050 DATA 0,4,9,0,3,9,0,4,9,0,3,9,9,0,3,
9,0,3,4,9,0,3,4,7,9,0,3,4,9
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……盤カーソルの座標
Z……駒カーソルのY座標＝駒の識別番号(－1：CLEAR、0～7：王～歩)

その他の変数

A、A$……駒パターン展開用
B、B$、C、C$……データ読みこみ用
E……サウンド用
G……残りの駒の総数
I、J、K、L……ループ用
M……盤カーソルの色フラグ
P(n, m)……盤に置かれている駒の識別番号(－1＝空白)
Q……CLEAR指定された盤の内容
R……ステージ番号
S……スティック入力用
T1、T2、U1、U2……盤の大きさ(各座標始点、終点)
W(n)……各駒の残りの数

プログラム解説

10　REM文
20　スプライトパターン定義(0＝盤カーソル、1＝駒カーソル、2・3＝デモ用)

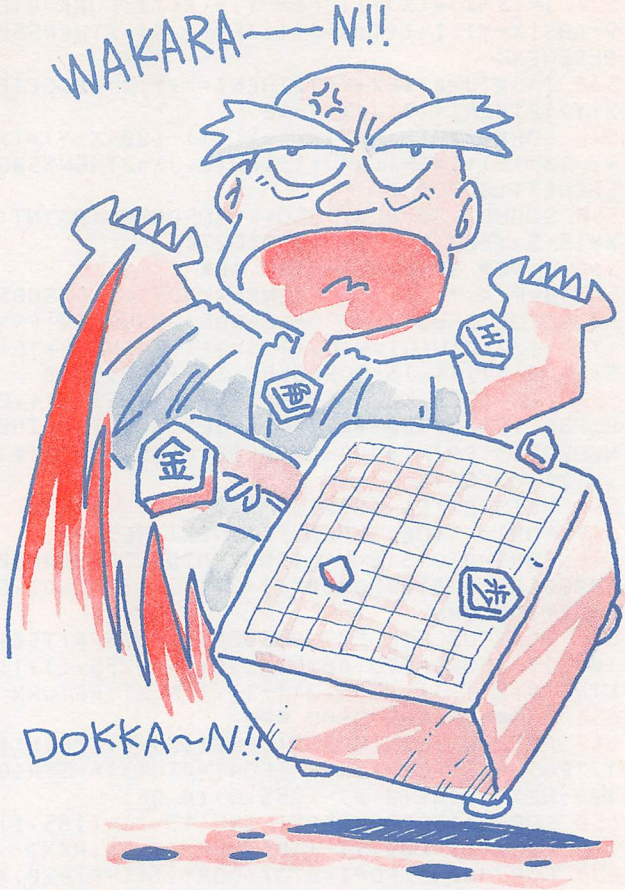
次ページへ続く

30　お待たせメッセージ表示
40〜70　ページ1に駒とステージクリア時デモ用キャラを描く／お待たせメッセージ1行消去
80〜110　デカ駒描画
120〜180　ステージ選択
120〜160　タイトル画面描画
170　スティック入力・判定・ステージ選択
180　トリガー判定
190〜250　ゲーム画面作成
190〜210　画面初期化／効果音／ステージ読みこみ／変数初期化
220　盤描画
230　メニューなど表示
240　駒表示
250　駒数表示、カウント
260〜550　メインループ
260　REM文
270　スティック入力／駒カーソル座標計算
280　GRAPHキー、CTRLキーチェック
290　駒カーソルの表示(移動)／トリガー判定
300　効果音終了待ち
310　スティック入力と盤カーソルの移動、GRAPHキーチェック
320　トリガー判定
330　CLEAR判定／駒を置けるか判定
340　駒を置く(表示)／置いた駒の種類による分岐
350　変数更新／クリア判定
360〜460　置いた駒の効き筋に駒がなければ470へ／あれば550へ
470〜480　置いた位置が王・金・銀・歩の効き筋かチェック
490　香の効き筋かチェック
500　桂の効き筋かチェック
510　飛の効き筋かチェック
520〜540　角の効き筋かチェック
550　駒が置けないときの処理
560　REM文
570　CLEAR処理サブ
580〜600　駒数更新サブ
580　駒数更新
590　盤カーソル消去
600　BGM終了待ち
610　駒を置いたときの効果音サブ
620　上下からの画面消去サブ
630〜770　ステージクリア時の処理
630　REM文
640　入力待ち
650〜680　ステージクリアデモ
690　入力待ち
700　オールクリア判定
710　菱形画面消去
720〜770　オールクリアデモ
780　REM文
790　スプライトデータ(行20で読みこみ)
800　REM文
810〜880　駒パターンデータ(行50で読みこみ)
890　REM文
900〜1030　ステージデータ(行210で読みこみ)
※データは各行ごとにはじめから8個目までが各駒の使用数、残りの4つが盤の左上、右下のX、Y座標になっている
1040　REM文
1050　置いた駒のまわりにあってはいけない駒のデータ(行480で読みこみ)

プログラマからひとこと

あの1画面しか作ったことのない大沢元春

【大沢元春】Hello! Hello! This is Power Rock Station.今晩はDJの大沢元春です。辻仁成のオールナイトニッポンが終わってしまった。悲しい。でも『川越東スペシャル』はおもしろい。あの1画面しか作ったことのない大沢元春がはじめて作った本格プログラムだ。しかも画面が美しく、今までにない超新鮮なアイデア。20万円はおれのものだ！　といいつつほかの人が20万円もらうんだろうなあ。ちくしょ〜。



プログラム確認用データ

使い方は50ページを見てください

```
 10> 47   20>114   30> 10   40>121
 50> 62   60>  4   70>141   80> 48
 90> 77  100>171  110>176  120> 16
130> 88  140>245  150> 68  160>225
170>219  180>194  190>161  200> 29
210>105  220>241  230>236  240> 49
250> 81  260>239  270>190  280>215
290>171  300>141  310> 45  320> 43
330>238  340>119  350>163  360> 18
370>119  380>216  390> 13  400>193
410>231  420>231  430>201  440> 75
450> 38  460> 43  470>217  480>162
490> 76  500>192  510> 45  520>142
530>201  540>253  550>253  560>193
570>182  580>110  590> 54  600> 48
610>160  620>184  630>121  640> 94
650>154  660> 59  670> 45  680> 54
690>135  700>113  710>250  720>225
730> 75  740>185  750>177  760> 58
770>127  780>110  790>233  800>152
810>192  820> 57  830> 79  840>127
850>106  860>200  870>204  880>187
890> 96  900>239  910>250  920>  6
930>  2  940>  7  950> 16  960>251
970> 28  980> 22  990> 34 1000> 29
1010>179 1020> 79 1030> 95 1040>159
1050>208
```

MARS（マース）

MSX MSX2/2+ RAM32K

BY NAGI-P SOFT

遊び方は48ページにあります

```
10 SCREEN1,0,0:COLOR15,1,1:WIDTH8:KEYOFF
:CLEAR200,&HC000:DEFINTA-Z:A=&HCAEA:DEFU
SR=A:DEFUSR1=A+17:DEFUSR2=A+185:DEFUSR3=
A+257:E$=CHR$(27):DIMM(12),N(12),M$(12),
S(3,13):POKE-609,201:POKE-608,19
20 POKE-607,204:FORI=0TO19:PRINTE$"Y+ CO
UNT";19-I:READA$:FORJ=0TO114:POKEA+I*115
+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
30 U=USR1(0):FORI=0TO5:READA$:FORJ=0TO47
:POKE&HD3E0+I*48+J,ASC(MID$(A$,J+1,1))-6
5:NEXTJ,I:FORI=0TO12:READM(I),N(I),M$(I)
:NEXT:FORI=0TO55:READS(I¥14,IMOD14):NEXT
40 IT$="1000000":SC=0:G=0:U=USR2(0)
50 FORI=0TO28:POKE&HCF52+I-(I>15)*57,VAL
("&H"+MID$("2848000FD100000AD100000FD100
000F"+STRING$(26,48),I*2+1,2)):NEXT
60 WIDTH23:U=USR(0):PRINTE$"Y! ヲ　ヲ ヲヲ
ヲ ヲヲヲヲ　ヲヲヲヲヲヲ ヲヲ ヲ　ヲ ヲ　ヲ ヲ　ヲ ヲ
 ヲ ヲ　ヲ ヲ　ヲ ヲヲヲ ヲ　ヲ ヲヲヲヲヲ ヲヲヲヲ
  ヲヲ　ヲ ヲ　ヲ ヲ　ヲ ヲヲヲヲ ":PRINTE$"Y')1
989":PRINTE$"Y)&NAGI-P SOFT":PRINTE$"Y0%
PUSH SPACE":PRINTE$"Y2& OR TRIGGER"
70 FORST=0TO2:IFSTRIG(ST)THENPOKE&HCF3F,
ST:WIDTH12ELSENEXTST:GOTO70
80 SOUND7,184:PLAY"V15L64O7CEG":PRINTE$"
Y! —— MARS ——":PRINTE$"Y# SCORE":PRINT
E$"Y2 GOLD":PRINTE$"Y4 ITEM":GOTO320
90 A=PEEK(&HCFA7):IFA=0THENU=USR3(0):POK
E-609,195ELSEPOKE-609,195:IFA<99THEN360
100 SC=PEEK(&HCFA1)+PEEK(&HCFA2)*256:G=P
EEK(&HCF9E)+PEEK(&HCF9F)*256:PRINTE$"Y#&
"USING"######0";SC:PRINTE$"Y2&"USING"####
#0";G:ONPEEK(&HCFA0)GOTO130,240:IFWANDST
RIG(ST)THEN270ELSEIFPEEK(&HCF55)THEN90
110 POKE-609,201:PRINTE$"Y) "SPC(13)"GAM
E  OVER"SPC(25):GOSUB330:U=USR(0):PRINTE
$"Y*    CONTINUE    NEW GAME":Y=0
120 S=STICK(ST):Y=Y+(S=5)*(Y=0)-(S=1)*(Y
=1):PUTSPRITE0,(88,80+Y*8),15,0:S=STRIG(
ST):IFS=0THEN120ELSEONY+1GOTO50,40
130 POKE-609,201:U=USR(0):FORI=0TO12:IF(
PEEK(&HCF9C)+(PEEK(&HCF53)-80)¥8)¥4<>VAL
(MID$("07091213161922242732353942",I*2+1
,2))THENNEXTELSER=I:PLAY"V15L6405CO4C"
140 PRINTE$"Y' "SPC(96):PRINTE$"Y( ";:ON
R+1GOTO150,160,170,180,180,160,190,170,1
50,150,170,170,160
150 PRINTCHR$(M(R)+210)"が〝あれは〝";
160 PRINTCHR$(N(R)+210)"を"M$(R)"0Gで〝うって
あけ〝よう。かうかね?":GOSUB210:MID$(IT$,N(R)+1)="1
":GOTO200
170 PRINTM$(R)"0Gで〝しゅうりしてあけ〝よう。しゅうりするかね?
":GOSUB210:POKE&HCF55,15:GOTO200
180 PRINTM$(R):GOSUB350:GOTO200
190 IF"0"=MID$(IT$,7,1)THENPRINT"りをもってきた
らわ-ふ°させてあけ〝よう。":GOSUB350:GOTO200ELSEPRIN
T"わ-ふ°!!":PLAY"V15L64O7CEGBV12CEGBV9CEGB
C6CEGBV3CEGB":GOSUB350:POKE&HCF9C,180:PO
KE&HCFA7,200:U=USR3(0):GOTO320
200 POKE&HCF52,PEEK(&HCF52)-8:GOTO320
210 PRINTE$"Y,#YES"SPC(9)"N O":Y=0
220 S=STICK(ST):Y=Y+(S=5)*(Y=0)-(S=1)*(Y
=1):PUTSPRITE0,(88,96+Y*8),15,0:IFSTRIG(
ST)=0THEN220ELSEIFYTHENRETURN200
230 IF(R=0ORR=8ORR=9)AND"0"=MID$(IT$,M(R
)+1,1)THENPLAY"V15O2C8":GOTO210ELSEA=VAL
(M$(R)):IFA>GTHENPLAY"V15O2C8":GOTO210EL
SEPLAY"V15O7C64":G=G-A:RETURN
240 PLAY"V15O5L32FCFC8":X=W
250 S=STICK(ST):X=X+(S=3)*(X<3)-(S=7)*(X
>0):LOCATE4+X,21:PRINT" ^ ":FORI=0TO10:I
FSTRIG(ST)=0THENNEXT:GOTO250
260 IF"0"=MID$(IT$,X+1,1)THENPLAY"V15O2C
8":GOTO250ELSEPLAY"V15O7C64":W=X:GOTO320
270 MID$(IT$,W+1)="0":ONWGOTO280,280,310
280 SY=PEEK(&HCF52)¥8:SX=PEEK(&HCF53)¥8:
SA=&HD500+PEEK(&HCF9C)+(SY-5)*192+SX-10
290 M=M+1:PUTSPRITE5,((SX+M)*8,SY*8),14,
7:PUTSPRITE6,((SX+M)*8,(SY+1)*8),14,7:A=
PEEK(SA+M):POKESA+M,(A=202+W)*A+A:A=PEEK
(SA+M+192):POKESA+M+192,(A=202+W)*A+A
300 U=USR3(0):P=0:GOSUB340:IFSX+M>21THEN
W=0:M=0:U=USR(0):GOTO320ELSE290
310 A=PEEK(&HCFA7):IFATHENCOLOR,,15:P=2:
GOSUB340:COLOR,,1:FORI=0TO9:FORJ=0TO15:S
OUND1,J:SOUND3,J:SOUND5,J:NEXTJ,I:W=0:PO
KE&HCFA7,(A-100)¥2+100ELSEW=0
320 POKE&HCF9E,GAND255:POKE&HCF9F,G¥256:
FORI=0TO6:LOCATE5+I,20:PRINTCHR$(("1"=MI
D$(IT$,I+1,1))*-(I+178)+32):NEXT:LOCATE2
+W,21:PRINT"    ^    ":POKE&HCFA0,0:GOTO90
330 P=1:GOSUB340:FORI=0TO127:A=(IMOD16)*
16:SOUND0,A:SOUND2,A:SOUND4,A:VPOKE6914,
8:VPOKE6915,RND(1)*16:NEXT:RETURN
340 FORJ=0TO13:SOUNDJ,S(P,J):NEXT:RETURN
350 FORI=0TO5000:NEXT:RETURN
360 POKE-609,201:FORI=0TO30:PUTSPRITE1,(
112+RND(1)*25,80+RND(1)*25),RND(1)*16,8:
P=3:GOSUB340:FORJ=0TO50:NEXTJ,I:U=USR(0)
370 WIDTH16:PRINTE$"Y) CONGRATULATION!!"
:PRINTE$"Y+!2003年、し〝んるいは　は〝ら-とせいし〝んけ〝
きたい によってかせいかいはつの　た〝い1ほ°をふみた〝した。"
380 SOUND7,184:PLAY"T150S0M10000L804FFFA
-4A-4B-4B-405C4CE-4F1","T150S0L804CCCE-4
E-4D4D4E-4E-E-4C1","T150S0L803AAAA-4A-4F
4F4C4CC403F1":FORI=0TO30000:NEXT:GOTO40
390 DATA 21001B06203ED1CD4D002323232310F
5C921A8CF11003801480CD5C00210801101E801C
D4A00E567E6E0577CE63FCB3FB267CB3F577CCB3
FCB3FE6E05F7CB2B3E1CD4D00230B78B120D921F
0CF113005019801CD5C00210000110OC00100008C
D59002100C01100080100008CD5C002100C01100
```

次ページへ続く

```
400 DATA 10010008CD5C00210020010018 3EF0C
D56002188D111302501980 1CD5C00210020110 0C
0010008CD59002100C011002801000 8CD5C00210
0C011003001000 8CD5C00CD7E00C92100D511E0D
30E0606301AD5878787C6205F16D31A7723131A7
723131A7723131A77E5C501BD0009C1131A7723
410 DATA 131A7723131A7723131A77E1D123131
0CCC501C00009C10D20C1C9219CCF16D55EEB11A
A180E0C060C7EEBCD4D00EB231310F6C501B4000
9EB01140009EBC10D20E5C93A3FCFCDD500CB272
140CF856F1152CF461A80FE2830023E28FE81380
23E80122313461A80FE5030023E50FEA938023E
420 DATA A8123A3FCFFE00280DC602C5CDD800C
1FE00281C18093E06CD4101E6042011 78FE00280
CFE012003AF18023E013254CF219BCF7E34E63FF
E002016219CCF7EFE002003325 4CF3A54CFFE002
003341801353A9DCFFE00201C3A3FCFCDD800FE0
028482152CF1156CF7E1223137E1223137EC602
430 DATA 122156CF119DCFEB7ECB3FCB3F471A8
034FE813804AF773ED112EB233A58CFFE0220043
434180235357EFE503804FEA838052B36D1AF121
154CF06022156CF78CB27CB27856FE57EFED1201
EED5FE63FC63477231AFE0020043EA818023E507
7231AC6047723360F18132323237EFE0A200BE1
440 DATA 230E011AFE0028211822E1ED5FE607F
E002003341805FE012003 13523ED5FE6013C4F237
E2BFE042003AF914F7E81FE503804FEA938033ED
12B772B3A52CFD608BE304DC60FBE3848233A53C
FD608BE303EC60FBE383923237E2B2BFE0A2010E
52A9ECF23229ECFE13E71CD2ACF181C3A55CFFE
450 DATA 0F20043E0A1809FE0A20043E081801A
F3255CF3E7FCD2ACF2B36D1232B3AA7CFFE00203
B3A56CFFED12834D608BE302FC60FBE382A233A5
7CFD608BE3021C60FBE381C23237EFE0A2815E52
AA1CF2322A1CFE13E0A772B3E06773E63CD2ACF0
5C2F2CC1153CFCDCECE3EB7B83819B93816BA38
460 DATA 13BB38103EB3B83811B9380EBA380BB
B3808180BAF3255CF18053E0132A0CF1157CFCDC
ECE3ED02EA5B8281F2EA5B9281F2EA6BA28152EA
6BB28153EB3B8384EB9384BBA3848BB384518483
AA3CF18033AA4CFD60A4711A7CF1AFE0028043D1
2182726CF7ED62826006F292929E529D11916D5
470 DATA 3A9CCF5F1978856F36B42336B511BF0
01936B62336B73E8DCD2ACF3ED13256CFCDB7003
8103E07CD4101E60420113E0232A0CF18053E033
29BFC3EC9329FFD2152CF11001B011100CD5C00C
91ACB3FCB3FCB3F32A3CF471AC607CB3FCB3FCB3
F32A4CF4F1B1AE6F832A5CF26006F29293E1884
480 DATA 67E5E51AC607E6F832A6CF26006F292
93E188467E578856FCD4A0057E179856FCD4A005
FE178856FCD4A0047E179856FCD4A004FC9E5D5C
526CF6F060E783D5ECD93002310F7C1D1E1C9000
000FF00FF0100010101010001FF00FFFFFF28480
00FD100000AD100000FD100000FD1000A000010
490 DATA 10AC0400000FFF000A001400101010B
800001F001E000A001E00101010B8000FFF08000
00A0028001010 10A81F0D000E000F00000000000
0000000000000000007CE2E5E1F9478E703E47A78
79FE2710E0000BEBFBFBE000000007DFDFD7D000
0183E7FFDF981621C183E7FFDF981621C347ADD
500 DATA BDFDFD7A3480C01EFDFF1EC0806992A
016C9A54419FFFFFFFFFFFFFFFF0000001000000
000FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
FFFFFFFFFFFFFFFFF2C2C2C2C2C2C2C2C00000F
F00FFFF000000001F302F2F2E2C0000F80CFCFC
510 DATA 7C2C2C2E2F2E3F1F00002C6CDC3CFCF
8000000000000010103030000F3FFFFFF8E0C0006
D6D6D0003030000B6B6B600C0C000C7EFEFE3DC3
F7F3EAAEEFFFFEFBFFBFF0000001177FFFFFF7EF
0C201430FFB7E00FFFFFFFFFFFF007E7E7E7E7E7
E7E7EFF80BEBEB0B7B484FF00FEFE00FF0000FF
520 DATA 01FDFD0DED2D21B4B5B5B5B5B5B4842
DADADADADAD2D21B4B4B7B0BEBE80FF0000FF00F
EFE00FF2D2DED0DFDFD0DFF3C3C3C3C3C3C3C3CF
F817FFFFFFFFF002481A5BDA5812400F3FDFDFEF
F7FBFDEEDE1DD3D7C7B07F7AA55AA55AA55AA55A
A55AA55AA55AA553F60DEB886B6B6B6FFFFFFFF
530 DATA FFFFFFFFFC067B1D616D6D6D30735BB
8BCBCFEFE0CCE1E1F3F3F7F7F7CBA92AABABA7C0
07CC2BEC6FA867C007CC2BEC6FA867C007C86BA8
6BA867C007C86BABA86BE7C007C86BABA86BE7C0
07C86BABA86BE7C00405070F0F0705040F0F0F07
0705050505050505050505050705050505050 70
540 DATA 7050505050707070505050707070705
0507070707070507070707070707070707040404
0404040404040404040404040404040404040404
0404040404040404040404040404040404040404
0404040404400F0A0A0A8A8F8F8F0F8A8A80808F8
F8F0F3F3F3F0F8F8F0F0F3F3F3F0F8F8F0FF0F0
550 DATA F0707050505037373769696969607 0
707F747474747373232C2C2C2C2C200C02030302
0C000C02030F0F03020C0202020202020202020202
0202020202020202020202020202020202020202
0202020202020202020202020202020202020202
0202020202020202020206767676767
560 DATA 676767707F7F7070705000 80E0E0E0E
0E08000E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E05
070F0B0A03020C0F0B0A0908060D0E0E0E0E0E0E
0E0E0E0E0E0105070F0705010E0E0E0E0E0E0E0E0F
0F0F8F8F8F8F8F8F0F0F8F8F8F8F8F8F0F0F0F0F
0E0E000B0B0B0B0B0A0A0002020202020C0C000
570 DATA 505050505040400008080808060600
0D0D0D0D0D0D0606000070707070705050000A7000
0000000000000A7000000000A7000000B8B8B8B
8A8A8A8A8A8A8A8A8A9A9A9A9AAAAAAAAABABABA
BACACACACA8D0D1A8CDCECECFB0AFAFAFAE00B0B
3AEAFB300B2AFAFB100D0D100CDCECECFADD0D1
580 DATA ADCDCECECFADC6ADADB9B9B9B9ABBBA
BABBBBBBBACADADADADBABABABAAEAFB300BCBCB
DBCB0AFAFAFBCBCBCBCBCBCBCBCAE00B0B3BCBCB
DBCB2AFAFB1BEBFBFC0C1C7C8C2C1C8C7C2C1C7C
8C2C1C8C7C2C3C4C4C5C9CAC9CACAC9CAC9CBCBC
BCBCBCBCBCBCCCCCCCCCCCCCCC0000000000000
590 DATA ABABABABABABABAVDDDDDDDDDDDDDVQ
RQTQRQTQRQRQRVQRQ,BABABABABABABJBVDDDDDD
GDDDDDDVIHITIHITIHIHIHVIHI,ABABABACCJCBA
BAWDDDDDDDDGDDDDXHIJUHIHUHJHIQIVHIH
600 DATA BABABABABABABABWEEEEEEEEEEEEEXI
HIHIJIHISIPIHVIJI,ABABABABABABABAVFMMFMF
FFFFFFMVHIHIHSHIHTHIHIVHSH,BABABACJCCCCJ
CCVKLLKLNNNNNNKLVOPOPOTOPOTOPJPVSTS
610 DATA 6,3,30,,,1,20,,,,10,,,,しゃった-はモかヤか〝
あれは〝こわせるんだ〝よ,,,,NAGI-P SOFTのけ〝ーむはおもしろいよ!,
,2,30,,,,,,,15,4,5,40,5,6,50,,,,20,,,,10,,,4
,30,,,,,,,,31,175,,16,,,2,,,,,1,,,2,31,128
,16,16,16,,,100,,,,,,,,,184,16,16,16,,,100
,,,,,,,,,15,175,,16,,,30,
```

注意 このプログラムでは一部マシン語を使用しています。リストの行390～580のデータと行20のマシン語書きこみ部分、プログラム中でＰＯＫＥを使っている部分には十分注意して打ちこんでください。プログラムを打ちこみ終わったら、かならずいったんセーブしてから実行してください。また、あとでべつのプログラムを実行するときはいったんリセットすることをおすすめします。

変数の意味

スプライト座標

SX、SY……スーパーミサイルの座標⇨(SX+M)×8，SY×8して使用
M……スーパーミサイルの移動増分
Y……ショップ、リプレイ時選択カーソルの座標⇨×8して使用

テキスト座標

X……使用アイテム選択カーソルのX座標⇨4+Xして使用

その他の変数

A……汎用／初期設定時は&HCAEAが入る
E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る
G……所有ゴールド
I、J……ループ用
IT$……持っているアイテム
M(n)……そのアイテムを手に入れるのに必要なアイテム
N(n)……ショップで売っているアイテムの種類
M$(n)……ショップ用メッセージデータ／アイテムの値段
P……効果音用
R……ショップの番号
S……キー入力用
S(n，m)……効果音データ
SA……スーパーミサイル使用時の処理用
SC……スコア
ST……使用しているスティックの種類
U……USR関数呼び出し用
W……使用するアイテムの種類

プログラム解説

10　初期設定
20　マシン語書きこみ
30　マシン語呼び出し(USR1)／マップデータ書きこみ／各種データ読みこみ
40　変数初期設定、マシン語呼び出し(USR2)
50　ワークエリア初期設定
60　タイトル画面表示
70　ゲーム開始トリガー入力
80　効果音／ゲーム画面表示
90　マップ表示、クリア判定
100　スコア等表示／ショップに入ったかアイテムを使うかの判定／ゲームオーバー判定
110〜120　ゲームオーバー処理／リプレイ処理
130〜230　ショップ処理
240〜260　アイテム選択処理
270　使用アイテムにより各処理へ分岐
280〜300　スーパーミサイルの使用処理
310　バムの使用処理
320　アイテム表示
330　ゲームオーバー時の効果音サブ
340　効果音サブ
350　時間待ちサブ
360〜380　クリア処理
390〜580　マシン語データ、効果音データ、スプライトパターンデータ、キャラクタパターンデータ、キャラクタの色データ(行20で読みこみ)
590〜600　マップデータ(行30で読みこみ)
610　ショップ用データ、サウンドデータ(行30で読みこみ)

マシン語解説

●USR0
&HCAEA〜&HCAFA
スプライト消去処理

●USR1
&HCAFB〜&HCBA2
初期設定
&HCAFB〜&HCB33
太文字処理
&HCB34〜&HCB3F
キャラクタパターン定義
&HCB40〜&HCB63
多色刷り用にパターンジェネレータテーブルの設定
&HCB64〜&HCB7A
キャラクタの色設定
&HCB7B〜&HCB9E
多色刷り用にカラーテーブルの設定
&HCB9F〜&HCBA2
画面を多色刷りモードにする

●USR2
&HCBA3〜&HCBEA
圧縮マップデータを展開して&HD500以降に書きこむ

●USR3
&HCBEB〜&HCC12
マップ表示

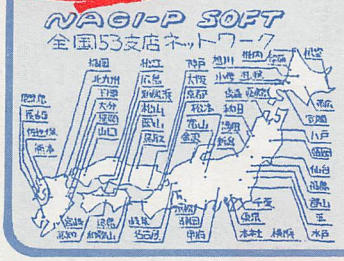
●MSXのタイマ割りこみにより呼び出されるルーチン
&HCC13〜&HCC44
自機移動処理
&HCC45〜&HCC72
方向転換処理
&HCC73〜&HCC93
マップスクロール
&HCC94〜&HCCEC
ミサイルの発射、移動処理
&HCCED〜&HCD63
敵移動処理
&HCD64〜&HCDBF
敵と自機の衝突判定処理
&HCDC0〜&HCDFE
敵とミサイルの衝突判定処理
&HCDFF〜6HCE2D
自機と障害物またはショップとの衝突判定処理
&HCE2E〜&HCEA1
障害物のミサイル命中判定処理
&HCEA2〜&HCECD
CTRL+STOPキーおよびESCキーの入力判定処理
&HCECE〜&HCF29
障害物との衝突判定サブ
&HCF2A〜&HCF3E
効果音用サブ

ワークエリア

&HCF3F
使用しているスティックの番号
&HCF40〜&HCF51
移動用増分データ
&HCF52〜&HCF62
スプライト表示データ
&HCF63〜&HCF9A
効果音データ
&HCF9B〜&HCF9C
マップ表示用
&HCF9D
ミサイルの状態
&HCF9E〜&HCF9F
所有ゴールド
&HCFA0
各種判定用フラグ(1=ショップ侵入、2=ESCが押された)
&HCFA1〜&HCFA2
スコア
&HCFA3〜&HCFA6
障害物との衝突位置
&HCFA7
最終基地の防御力
&HCFA8〜&HD31F
スプライトパターン、キャラクタパターン、色データ
&HD320〜&HDDFF
マップデータ

プログラマからひとこと

ファンダム読者のためのシューティング



【NAGI-P SOFT】ツールは使わない、レーシングゲームとは相性が悪いというファンダム読者のためのシューティング『MARS』です。ところでいま、こんなものすごいゲームを作ってしまって、自分は天才ではないか……と思っています。それでは、プログラム修行中の矢野くん、代田くん、がんばってくれたまえ。

プログラム確認用データ

使い方は50ページを見てください

10>136	20> 34	30> 16	40>154	330> 85	340>158	350> 12	360> 22
50>248	60> 2	70> 59	80> 47	370> 15	380>232	390> 72	400>169
90>128	100> 56	110>229	120>157	410> 26	420>243	430>150	440>114
130>156	140> 98	150>234	160>249	450>217	460> 26	470>149	480> 59
170> 70	180> 61	190>233	200>214	490> 34	500> 95	510>115	520>139
210>214	220> 94	230> 68	240>246	530> 83	540> 40	550>101	560>190
250> 88	260> 48	270>175	280> 45	570>238	580> 98	590>139	600> 20
290>162	300> 31	310>214	320> 32	610>228			

MSXサウンドフォーラム改め

AVフォーラム

フォーラム塾長
よっちゃん

第1回

7月の参院選で当選したとき、猪木はうれしそうに笑っていた。とっても気持悪かった。だけどあんまりうれしそうなので、僕もつられて微笑んだ。頭の片隅で、UFO党の未来を想った。あーこりゃこりゃ。

規定部門：今月のお題「選挙」

あー突然だが、今回からこのフォーラムの題を改め「AVフォーラム」とすることになった。AV(Audio&Visual)という、その心は？　すなわち、内容の枠を拡げ、PSG音源を利用した音楽プログラム(Audio)だけでなく、短めのビジュアル・プログラムも取り扱うことにします。すでにサウンドフォーラムの最近の作品では音と画面表示を総合した作品が増加してきていたのだが、この際ビジュアルだけの作品も受け付けよう、というわけです。最終的な採用・不採用は、すいませんが私が引き続き決定するので、基準やセンスはおなじみのヤツになると察してください。で、次の3つが対象になります。

・PSG音源を利用した音楽プログラム
・だいたいBASICの短いビジュアル・プログラム
・両者を総合したもの

『参議院選挙』石川県・ろんぐTEAM

```
10 SCREEN1,0,0:WIDTH29:COLOR1
5,8,8:DEFINTA-Z:KEYOFF
20 FORI=0TO25:READA$:FORJ=0TO
7:VPOKE776+8*I+J,VAL("&H"+MID
$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:C(0)=8
:C(1)=10:SOUND7,33
30 C$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(
31):D$=CHR$(30):FORI=0TO6:REA
DA$,B$:A$(I)=A$+C$+B$+D$:NEXT
40 LOCATE8,21:PRINTA$(1)+A$(2
)+A$(3)+A$(4)+A$(5)+A$(6):F=1
0:GOSUB100:SOUND6,31
50 SOUND8,15:FORI=0TO398:COLO
R,C(C),C(C):C=1-C:NEXT:S=15
60 FORI=0TO15:SOUND8,S-I:FORJ
=0TO199:NEXTJ,I:F=11:GOSUB100
70 LOCATE9,21:PRINTA$(0)+A$(2
)+A$(3)+A$(4)+A$(5):F=10:GOSU
B100:FORI=0TO399:NEXT
80 COLOR4,1,1:SOUND6,15:PLAY"
","S9M200T25503L7AAAAAAA"
90 GOTO90
100 FORI=0TOF:LOCATE0,23:PRIN
T" ":NEXT:RETURN
110 DATA 08080F08080F0000,FF0
0000000000007,0000E00000E0202
0,FF2020206040C080,00FE9292FE
9293FE,1010FE10101EF000,00FE0
2442810FF11,1210101010101070
120 DATA 213111FF809F9010,101
F04040C1830E0,040C08FF01F9080
8,08F8404040416 33E,00071D3163
42C684,8C9870000000000,00C07
018080C0404,040C0838E0000000
130 DATA 007A49484B78484F,497
B4E494848C99B,40444840FE9090F
F,0C4643FC44C4841C,030EF80808
FF081C,1A2968C808080808,02022
22222222222,2222220202020E
140 DATA 1818181818181818,101
0100000001818,ac,bd,eg,fh,ik,
jl,mo,np,qs,rt,uw,vx,yy,zz
```

来月からの模範というわけでもないけど、今月のお題「選挙」の第1作はビジュアルが派手。ろんぐTEAM(MSX)クンの『参議院選挙』はひらがなバージョンもあったが、漢字表示のほうを採用。このくらいが長さの限界。

『リンカーン』千葉県・TAKE竹

```
10 PLAY"S0M5000O6B"
20 PLAY"S0M6000RRO5F"
```

TAKE竹クンは、今回の2作でMSX2。いずれもカックン系なのがずるい。えー、『リンカーン』は「リン」といったあと「カーン」という音がするという、いやはやな作品だ。「選挙」に対して「リンカーン」、しかもなさけない音がするだけけでプログラムはものすごく短い、というはずし具合が塾長の暮れなずむ脳細胞を捕らえてやまなかった。リンカーンがなんとなくいい人そうなのも原因。

『はまこう』千葉県・TAKE竹

```
10 SOUND7,0:FORI=0TO255:SOUND
6,I:SOUND8,15:NEXT:SOUND8,0
```

イラストだけだが、「はまこう」とは例の名物議員。作者は「(怒りのあまり)うまくバカといえないはまこうさん」とコメントしているが、そのまま載せてだいじょうぶかな。

先日蕎麦屋で親子丼を食べているときに、そのへんの週刊誌を見ていたら、はまこうさんの奥さんを取材していて、よくできた優しそうな方でした。なんとなく納得した私。

愛知県のEMI(MS)の作品。磯野フネはいいけど、星野仙子は嫌。消費税ばかりが論点になってブーム化したのはお粗末でしたが、女性の進出は当然の流れでした。でも、マドンナ作戦というネーミングは当の「マドンナ」たちもちょっとまどっているようでした。自民党もシルバー作戦とかなんとかいって対抗すればいいのに

応募規定

MSXサウンドフォーラムに投稿するときは、①ハガキの裏面やびんせんに、作品名・住所・氏名・ペンネーム・称号を書く。②行番号は赤字で書く③プログラムはなるべく1行29字にして、すべて大文字でかく。④ディスクやテープで投稿するときは氏名と作品名を書いたラベルをかならずつける。以上のことを守って「ファンダム内サウンドフォーラム」係規定部門または自由部門までお送りください。あて先はファンダムと同じです。

自由部門：ビジュアルもよろしくね

この作品で木火土大塚康正と呼ばれるところの名人、見事な作品である。

『暴風雨』神奈川県・木火土大塚康正

```
10 SOUND7,28
20 M=L:L=RND(1)*50+30:IFM>LTH
ENA=-2ELSEA=2
30 FORI=MTOLSTEPA:SOUND8,I/5:
SOUND0,I:SOUND9,I/5:SOUND2,I+
9:SOUND10,I/5:SOUND6,I:NEXT:G
OTO20
```

MSXのＷＩＤＴＨ切り換えを利用したS・Mクン(M)、うーん、これは新鮮。

『のびてちぢんで』＊香川県・Ｓ．Ｍ

```
10 SCREEN0:ONSTOPGOSUB40:STOP
ON:KEYON
20 FORW=41TO80STEP5:WIDTHW:FO
RI=0TO30:SOUND8,I:NEXT:NEXT:S
OUND8,255
30 FORW=80TO41STEP-5:WIDTHW:F
ORI=0TO30:SOUND8,I:NEXT:NEXT:
SOUND8,255:GOTO20
40 PRINT"いまはWIDTH";W;"で〜す。":S
OUND8,255
```

青山卓クンは初登場ながら2作品が採用されてMSである。１作目はいかにも塾長を傾向と対策した『エジプトチューリップ』だが、おなじみのメロディーがいいかげんかつそれふうにフェイクされていて気分です。

『エジプトチューリップ』神奈川県・AOTAX

```
10 CLEAR300:A$="T120S1M10000O
5":A1$="L4CE-E2CE-E2":A2$="GE
E-CE-EE-2":A3$="GEE-CE-EC2":A
4$="GGEGA-A-G2":A5$="EEE-E-C1
"
20 B$="T120V1504":B1$="L8CE-E
E-CE-EA-16G16":B2$="L16A-GA-G
EE-EE-C2"
30 PLAYA$,B$:PLAYA1$,B1$+B1$:
PLAYA2$,B1$+B1$:PLAYA1$,B1$+B
1$:PLAYA3$,B1$+B2$:PLAYA4$,B1
$+B1$:PLAYA5$,B1$+B2$
```

ふふふ、これはおかしい。ポンプで風船をふくらませていくうちに、パンとはじけてしまうという作品。サウンド、ビジュアルともになーんにも難しい点はない。

標準作ですね。

『ポンプとふうせん』＊神奈川県・AOTAX

```
10 COLOR ,0,0:SCREEN5:SETPAGE
0,1:CLS
20 FORI=16TO240STEP32:CIRCLE(
I,16),15,5,,,(I/120)/2:PAINT(
I,16),5:NEXT:SETPAGE,0
30 LINE(30,95)-(42,97),8,BF
40 FORI=33TO225STEP32:FORJ=0T
O10:NEXT:COPY(I,0)-(I+30,32),
1TO(0,80),0:NEXT
50 SOUND7,7:SOUND6,0:SOUND8,1
6:SOUND12,6:SOUND11,250:SOUND
13,4
60 FORI=225TO1STEP-32:FORJ=0T
O10:NEXT:COPY(I,0)-(I+30,32),
1TO(0,80),0:NEXT
70 A=A+5:LINE(43,0)-(255,211)
,0,BF:IFA<>100THENCIRCLE(43+A
,96),A,2:GOTO40
80 SOUND12,100:SOUND13,0:FORI
=80TO0STEP-10:LINE(133-I,96-I
)-(133+I,96+I),2,B:LINE-(133-
I,96-I),0,B:NEXT:RUN
```

2人の合作。2人ともMということにしておこう。ジェット機が飛び立っていく様子をたいへんシンプルにプログラムしたもので、表示はトホホホなのだが、なんとなくユーモラスなのが評価された。うっしっし♡

『むだい』神奈川県・ジェット気流

```
10 SCREEN 0:WIDTH40:KEY OFF:C
LS:Y=20:C$="      "
20 COLOR 15,0,0
30 A$="___」":SOUND 7,7:SOUND
6,31:SOUND 8,15
40 LOCATE 34,20:PRINT A$;:FOR
 J=0 TO 600:NEXT J
50 FOR I=35 TO 0 STEP-1:FOR K
=0 TO 1*40:NEXT K
60 LOCATE I+1,Y:PRINT C$;
70 IF I<11 THEN Y=Y-1
80 LOCATE I,Y:PRINT A$;
90 A=I:IF A>31 THEN A=31
100 SOUND 6,A:NEXT I:LOCATE 0
,Y:PRINT C$;
110 FOR I=15 TO 0 STEP-1:SOUN
D8,I
120 FOR J=0 TO 200:NEXT J,I:L
OCATE 0,0
130 END
```

今月のリードRomi

さて、称号システムは以前と同じように続行する。MSX2+の称号を獲得した後は、月ごとに区切って採用されるごとに(本数関係なし)、5段階の勝手な称号を加えていき完成すると新称号を授与(例：カうどんＲｏｍｉ)する。サウンドフォーラム時代の称号はそのままＡＶフォーラムに持ち越される。

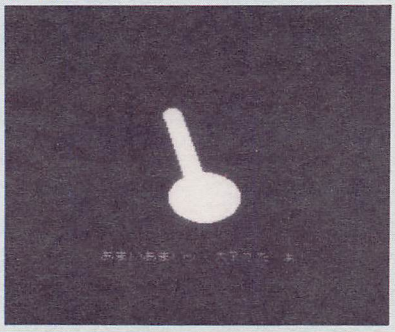
ところで、今月はタイトル下のリードを担当してもはや塾長代行のＲｏｍｉクンだが、このさいこれまでの栄誉を讃えて超安物のまがいもの(10月号「暮らしの適当手帖」の残り物)をまとめてセットで豪華プレゼントするとともに、無称号の平民から再スタートしていただきます。来月からもよろしく。

『トレイン』兵庫県・リードRomi

```
10 SOUND7,55
20 FORI=0TO1:SOUND6,30:PLAY"S
9M3000L8CC":GOSUB40:SOUND6,0:
PLAY"C":GOSUB40:SOUND6,15:PLA
Y"L16CC":GOSUB40:SOUND6,30:PL
AY"CCCC":GOSUB40:SOUND6,0:PLA
Y"C8":GOSUB40:SOUND6,10:PLAY"
CC":GOSUB40:NEXT
30 FORI=0TO1:PLAY"R16CC":GOSU
B40:SOUND6,0:GOSUB40:PLAY"CC"
:GOSUB40:NEXT:GOTO20
40 FORM=0TO0:M=PLAY(0):NEXT:R
ETURN
```

『一般市民から、政治屋へ』
＊兵庫県・リードRomi

```
1 COLOR10,0,0:SCREEN5:DIMA%(1
200):SETPAGE0,1:CLS:CIRCLE(12
8,120),20,,,,.9:PAINT(128,120
):CIRCLE(110,60),5:PAINT(110,
60):LINE(105,59)-(118,110):LI
NE(115,59)-(129,110):PAINT(11
0,73):COPY(100,49)-(150,140),
1TOA%:SETPAGE1:COPYA%,1TO(150
,49),0
2 FORI=0TO3:SETPAGEIMOD2,I¥2:
SOUND7,62:SOUND1,0:SOUND8,15:
SOUND0,99:SOUND0,0:SOUND0,19:
SOUND8,0:FORJ=0TO199:NEXT:NEX
T
3 SETPAGE,1:COLOR8:OPEN"GRP:"
AS#1:PSET(70,160):PRINT#1,"あま
いあまいッ 大アマだぁ〜！"
4 GOTO4
```



1月号のお題「ＴＶ」

タイトルの改装に伴って、ビジュアルなテーマを探したところ、あたりまえかつおなじみの「ＴＶ」ということになった。

閑話休題、最近のＴＶで傑作なのはＥＴＶの「書道に親しむ」、榊先生の達筆も素晴らしいが、東京で正しい関西弁の聴ける唯一の番組である。必見。

あー、１月号のしめきりは10月31日です。応募方法は左ページ下欄外参照のこと。お題に則したイラストや自由部門の投稿も募集中。

得点システム

当フォーラムでは、５段階の称号を定める。とりあえず採用したら「Ｍ」の称号と掲載誌の授与。２回目の採用で「ＭＳ」、３回目で「ＭＳＸ」などと称号はあがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついた人にはおなじみの特製テレカ新バージョン、「MSX2+」になるまでがまんした人には希望のソフト(ただし定価で１万円以内)を授与する。つまらない作品を送ってきたら称号剝奪(はくだつ)もあるので心するように(塾長)。

FANDOM INFORMATION

ファンダム通信SPECIAL

夏休みにあわせて企画されたプログラムコンテストも、今月号でしめ切りとあって、各部門とも投稿数が通常の数倍にもおよび、できのよいプログラムが数多く集まっていました。とくにRP10画面部門は超激戦区となり、ファンダム班は選考に頭をいためながら、投稿作品にはまっている人もいました。

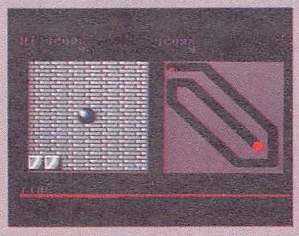
今月の「残念賞」は激戦をくり広げた10画面部門でおしくも選外となった『METAL BALL』『ZEED』『SIDE DEVICE』『B-LIGHT』『パースーヨンダーブレード』の5作品です。各作品の作者にはMファン特製テレカをさしあげます。また、選外とはいえ各作品ともいいプログラムでしたので、本誌もしくは増刊での発表も考えています。

コンテストの各賞の発表は2号先の1月号の予定です。コンテストのハガキでも読者のご協力をお願いします。また、このコーナーへのおたよりもお待ちしています。

激戦の10画面! おしくも選外となった作品たち

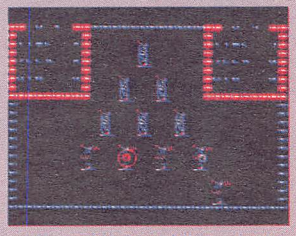
激戦のすえ、おしくも選外となった5作品を紹介します。どれもよくできていましたが、ほかの優秀作に押され、おしくも「残念賞」となったつわものばかりです。

METAL BALL（メタル ホール）



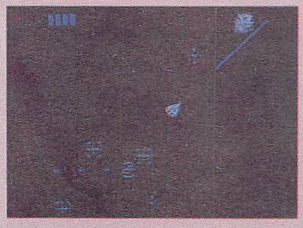
千葉・伊藤薫(14歳)作品。同名の前作の改良版。前作で問題のあったところはきれいに直されていたが、エディットモードでの操作性が前作よりいくぶん落ちていた。

ZEED（ジード）



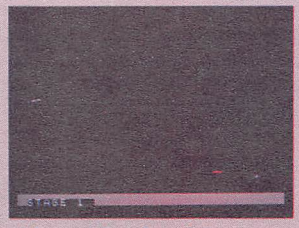
熊本・斉藤暁(16歳)作品。棒消しゲームに工夫を加えた2人対戦ゲーム。グラフィックなどいい点も多かったが、2人対戦に限られていたのが残念だった。

SIDE DEVICE（サイト デバイス）



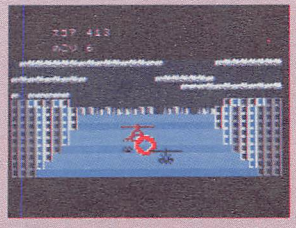
埼玉・小林正樹(17歳)作品。タイムパトロールのようなシューティングゲーム。シューティングゲームとしてよくできているが、すこしあたり判定があまい気がした。

B-LIGHT（ビー ライト）



神奈川・大辻大(16歳)作品。ヘリコプターを操作していろいろな敵と一騎打ちをするシューティングゲーム。操作が大変で、そのためにゲームバランスが悪かった。

パースヨンダーブレード



茨城・仲田英雄(18歳)作品。スーパーサンダーブレードタイプのシューティングゲーム。ヘリコプターの飛行感覚がよく再現されていて、全体的にまとまっていた。

ファンダムパーラー

今月のテーマ:マシン語

今回のパーラーでは、さいきん異常に多いマシン語に関する質問のなかから、とくに多かった「マシン語でどんな本を参考にすればいいのか?」という質問に、すこしお答えしたいと思います。

マシン語の本を選ぶときは、命令のタイプごとに詳しい説明と、ためになるサンプルプログラムが書かれているものを選べば間違いないのですが、マシン語をよく知らない人にはなかなか見つけられないでしょう。私(担当)の場合はアスキー出版の『MSXマシン語入門講座』(税込価格1650円)を参考にしました。やはりはじめて読んだときはちんぷんかんぷんでしたが、2度3度と読むにつれ、理解することができました。

はじめてマシン語をやろうとしている人には、マシン語はとっつきにくいものです。それはBASICをプラパズルにたとえれば、マシン語は単純なブロックにたとえられ、組み合わせ次第でプラパズルよりも多くの形が表現できるので、つねにどんな形にしたいかを考えながら組み立てなければならないからだと思います。いいマシン語の本を手にいれても、はじめから身構えて固くなった頭では、マシン語を把握するまえに、パンクしてしまうでしょう。べつだんマシン語にかぎるわけではありませんが、新しいものに対するときは、やわらかい頭で物語でも読むような感覚で一読してください。それから今度は、じっくりとサンプルプログラムを打ちこみながら理解していくのです。

またBASICの命令を例に出し「マシン語ではこうなる」タイプの解説のしかたの本がおおいので、BASICがあるていどわかっていれば理解しやすいでしょうし、マシン語を扱うのに便利なように、モニタプログラム(※1)の載っている本もおおくあります。なかにはアセンブラ(※2)まで載っている本もあるので、できればこういう本を選んだほうが役にたつでしょう。

※1　マシン語をメモリに書きこんだり、メモリの内容を表示したりしてくれる基本ツール。

※2　マシン語の命令(数字)のかわりにニーモニックと呼ばれる記号で組んだプログラムをマシン語に変換してくれるもの。数字ばかりのマシン語より覚えやすく、プログラムもしやすい。

↑岐阜・竹中厚雄くんの作品。本誌9月号に掲載した、『まものクエストII』のイラスト。竹中くんにはMファン特製テレカをさしあげます。

THE LINKS INFORMATION PAGE

夏休みにこんなに大勢の仲間が増えてメール激増

夏休みということもあって、Mファンのコーナーにはメールがいっぱい。で、今回はその大特集なのだ。

めいおう星通信大特集なのだ

リンクスでは夏休み用にプログラムのダウンロードを、各雑誌などの協力を得たり、プログラムコンテストを実施したりして精力的に行った。そんななかでMファンもファンダムのプログラムのなかから、リクエストの多かったものをピックアップしてアンコールサービスをした。そのせいかどうかはわからないけれど、8月の新人さんのメールはこんなにたくさん届いた。初めてのメールを送った後、すぐに常連になっちゃった人もずいぶんいるみたいだけど、とにかく初めてのメールを、どど～んと紹介しよう。

さて、ここですこしスペースがあるので、ふだんのMファンのコーナーのようすを報告しておこう。おもに、常連の人がメールを出しているのだけど、8～9月にかけては、みんなでキャンプに行こう、というわけでいろいろ相談中。通信上で会うだけでなく、実際に会うのは不思議に楽しい。年令も性別も職業も違う人が一堂に会するわけだからね。それでは、また。

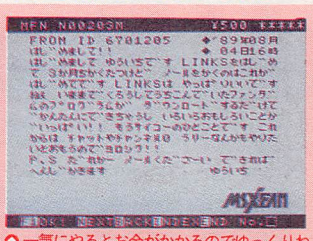
遊・アクセスガイド

リンクス内のイベント情報

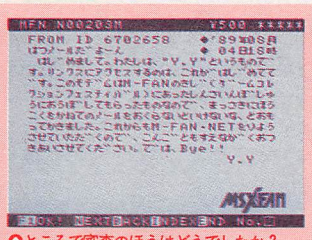
10／9 16 23 30	**●チャンネル0（ゼロ）『スペシャルステージ』（チャット）** 毎週月曜日の夜9時スタート。チャンネル0（ゼロ）において開催するチャットイベント。テーマを毎回決めて楽しくおしゃべり。くわしい内容は、事前にインフォメーションで告知する。お見のがしなく！
10／10 17 24 31	**●『ミッドナイトラリー』チャンピオン勝ち抜き戦** 毎週火曜日の夜9時スタート。3週勝ち抜いたチャンピオンにはオリジナルフォーマット（自分専用のボート用便せん）をプレゼント。ほかの通信では体験できないラリーゲーム大会。ドライブゲームに自信のある人はぜひ参加を。
10／12 26	**●木曜クイズ** A1クラブのクイズハウスにおいて出題。12日は「ゲーセン・クイズ」、26日は「ロックン・クイズ」の予定（メイン画面からのジャンプはSL7Aを入力してね）。

MSX-FAN・NET めいおう星通信

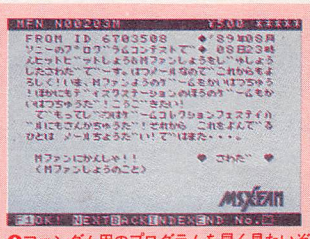
11通もの新人さんのメールが到着。ということは、11人も仲間が増えたということで、これはなかなかにぎやかで楽しい。これからもMファンのコーナーをよろしく！



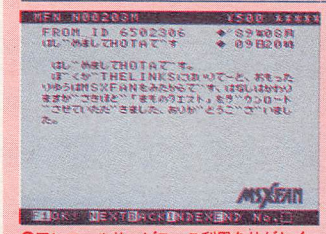
↑一気にやるとお金がかかるのでゆっくりね



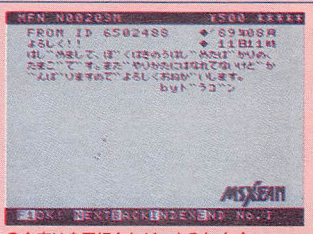
↑ところで審査のほうはどうでしたか？



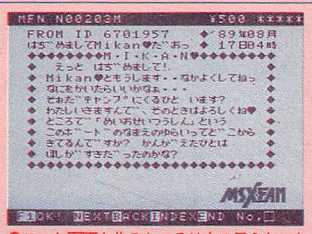
↑ファンダム用のプログラムを早く見たいぞ



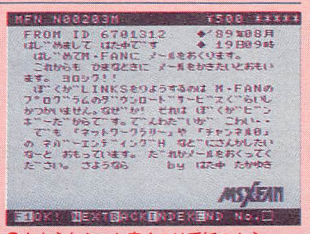
↑アンコールサービス、ご利用ありがと！



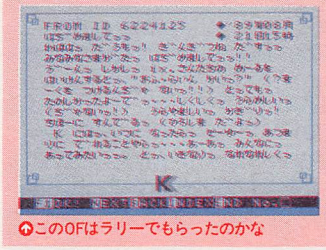
↑今度は自己紹介など、よろしく！



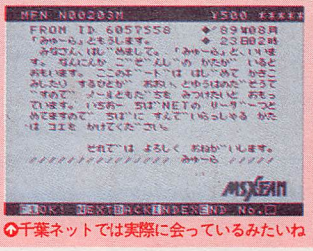
↑こった画面を作るところは女の子らしいね



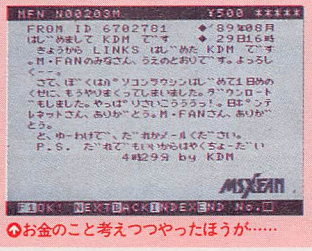
↑さようなら、と書くのは手紙のよう



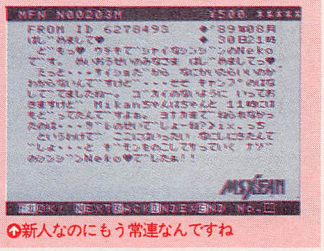
↑このOFはラリーでもらったのかな



↑千葉ネットでは実際に会っているみたいね



↑お金のこと考えつつやったほうが……



↑新人なのにもう常連なんですね

THE LINKS についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター（NGA）の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548 ナショナルビル2F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています!

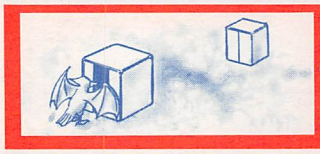
FAN STRATEGY

ファンストラテジー

マスター・オブ・モンスターズで塔移動の電撃作戦をやったあと、大魔法の電神と大火炎を使ってみる。スーパー大戦略の幻のユニットを出してみようとがんばったが、結局出てこなかった。

情報募集

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。戦略や作戦といった硬派なものからヒマネタまで、手広く受け付けています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には欄外のような数種類の特典があります。



マスター・オブ・モンスターズ
塔移動による電撃作戦

この作戦はロック鳥がいないと難しいです。

たいてい城の近くには塔があるので、その塔をロック鳥がすばやく占領する。つぎのターンにロック鳥をとげ、大魔法の塔移動でサーペント、クラーケン、ドラゴンなどHPと攻撃力の大きいモンスターをワープさせます。さらにロック鳥かサーペントなどで塔を占領し、塔移動を行います。

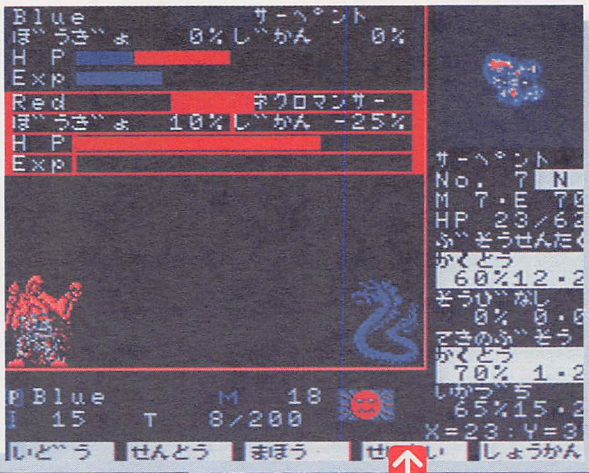
サーペントなどが数匹集まったら、いっぺんにマスターを攻撃させます。（by岸本憲哉・大阪府）

マップによってうまくいく場合といかない場合があるだろうが、「DUEL」でウォーロックを選び、他は初期設定のまま試してみると、6回やって5回成功し、8～15ターンで勝った。だれでもできるというわけではないが、ポイントさえつかめば成功率は高いはずだ。

岸本クンは、まずロック鳥とサーペントをためてから実行するということだが、サーペントをためる必要はないだろう。最悪の場合でも、つぎのターンにサーペントを送りこみたいというときになってからサーペントの召喚と塔移動に必要な魔力（合計91）をためることを考えてもなんとか間に合う。通常は新たに送りこむためのサーペントを1頭だけ用意しておけば十分だろう。

DUELの場合、城のまわりに3つの塔があるので、これをねらう。最初は2羽のロック鳥で2つの塔を同時に占領するといい。一方がやられても他方が残ればサーペントを送りこめるからだ。

サーペントがネクロマンサーの雷（いかずち）で、かなり大きなダメージを受ける可能性もある。しかしネクロマンサーはもっともダメージを受けてないモンスターをねらうので、大魔法の大回復を使うより、おとりとして無傷のロックでネクロマンサーを攻めさせるといい。再動は魔力を10しか使わないので、サーペントに2度ずつ攻撃させるのもいい。



↑8ターンでネクロマンサーをやっつけてしまった。これはいくらなんでも、例としては運がよすぎるかな

↑まずロック鳥を使って敵マスターのまわりの塔をとる。やられてしまうこともあるが……

↑もちこたえられれば、塔移動でサーペントなどを送り、ひたすら敵マスターを攻めたてる

↑なぜか運よくネクロマンサーが城を出てくれたが、出なくてもべつにかまわない

今月のプレゼント FAN STRATEGYでは採用された情報を送ってくれた方に、①当社規定の原稿料、②好きなゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉のうちどれか1つをさしあげています。今月号では、マスター・オブ・モンスターズの岸本クンと武内クンにテレカをプレゼントします。スーパー大戦略の2人とちょいネタ伝言板の2人は④なのであしからず。さあ、年末年始がくるぞ。来月号から急にプレゼントの気前がよくなったりして。

マスター・オブ・モンスターズ
雷神と大火炎の効用

たぶん、みんな大魔法の雷神と大火炎はほとんど使ってないと思います。そこで、各モンスターに対する効果を調べてみました(表)。これを参考にすれば、すこしは使えるようになると思います。

調べた回数が4回ずつなので、誤差は大きいと思いますが、誤差を考えても、ほぼつぎのことがいえると思います。

・ペガサス、ゴーレム、クラーケンは雷神にも大火炎にも強い耐久力を持っている
・バーバリアン、マンティコア、グリフォンは大火炎に非常に弱い
・ファイター、リザードマンには雷神が有効

なお、すべて平地でかけた結果です。　(by武内孝修・福井県)

どうせやるならすくなくとも10回ずつくらいは調べてほしかったところだ。

ダメージの大きさはHPとの比較で考えるべきだが、そういう意味ではレイスやセイレーンにはどちらも有効と考えていいだろう。

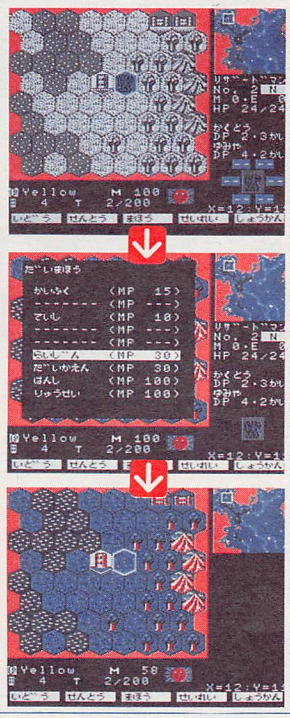
とくにレイスは、HPは15しかないが、格闘ではほとんどダメージを与えられないうえ、魔法では4×2の攻撃力を持っていてとてもやっかいだから、大魔法による攻撃が有効というのは福音だろう。編集部で試した結果も合わせて考えると、大火炎を使うと平地なら5割ぐらいの確率でやっつけられるようだ。また、城にいるレイスに大火炎を使ったときのダメージは、1回目が3、2回目は14だった。

各モンスターへの雷神、大火炎の効果(レベル1)　かなり効果が見こめる　ほとんど効果がない

	雷1	2	3	4	火1	2	3	4	雷神平均	大火炎平均
ペガサス	6	8	5	3	3	8	1	2	5.5	3.5
ユニコーン	10	18	14	4	18	12	0	18	11.5	12
ミノタウロス	18	14	1	23	13	13	26	8	14	15
ファイター	20	4	26以上	17	3	26以上	9	4	16.75	10.5
バーバリアン	13	8	13	5	29	5	28	11	9.75	18.25
エンジェル	7	13	6	12	16	10	9	16	9.5	12.75
デーモン	14	5	11	11	17	21	4	4	10.25	11.5
マンティコア	7	29	23	2	29	29	15	20	15.25	23.25
グリフォン	8	1	28	4	6	18	23	26	10.25	18.25
トロール	21	4	12	3	1	6	11	28	10	11.5
ゴーレム	11	0	10	0	0	7	1	10	5.25	4.5
サーペント	17	4	28	9	18	1	28	4	14.5	12.75
クラーケン	2	3	4	10	8	11	1	5	4.75	6.25
ドラゴン	1	7	30	27	4	26	24	4	16.25	14.5
リザードマン	24以上	1	18	24以上	3	5	8	8	16.75	6
セイレーン	6	16以上	14	6	16以上	16以上	3	6	10.5	10.25
レイス	6	15以上	15以上	12	15以上	15以上	15以上	7	12	13
ロック	16	23	15	8	1	28	28	28	15.5	16.5

※××以上というのはやっつけてしまった場合

HPはたいしたことないが、格闘に対する防御力が強く、それなりの効果を持つ魔法を使うレイスはやっかいだが、大魔法の大火炎を使えば、一撃でやっつけられる可能性も高い



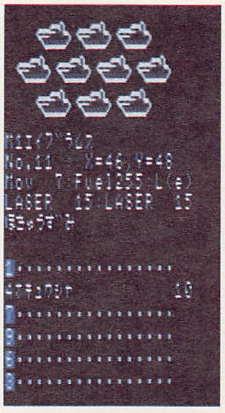
大魔法の雷神が有効な敵は、リザードマン、ドラゴン、ロック鳥、ファイターなど。ただし、乱数がからむので、場合によってはほとんど効果のないこともある

スーパー大戦略
幻のスーパースニット

オリジナル生産タイプのなかにADATSを入れ、大規模な4か国戦マップを1人でプレイしていると、ADATSがスーパーユニットに変わります。ADATSは複数生産したほうがいいでしょう。できれば日をわけてセーブ・ロードしながらやるといいです。

ボクの場合は「FUKUOKA city」でやっていると、武器が2つともLASERで弾薬数15、燃料が255になりました。ただし、一覧表では武器名は通常どおりです。　(by三矢洋平・愛知県)

「Moon & Star」のブルー国をオリジナル生産タイプでプレイしていると、エイブラムズが移動力255、燃料255、武器が2つともLASERで弾薬数15になり、武器1はすごい威力だった。補給すると、もとにもどってしまう。



これが送られてきたディスクに入っていたM-エイブラムズ。武器がLASERになっていることと、燃料が255あるのが、スーパーユニットの痕跡(こんせき)と思われる

ほかにアパッチがLASERを撃てるようになったのを一度見た。　(byくどPE・岩手県)

明らかにバグだから、どのディスクでもできるわけではないのかもしれない。編集部では再現できなかった。

くどPEクンはセーブディスクを送ってくれたのだが、それには、燃料が255あり武器名がLASER、弾薬数15になっているエイブラムズがあった。ただし、補給後らしく、武器の威力と移動力は通常どおりだった。

バグには間違いないだろうが、LASERという名の武器を、隠し生産タイプ(十字軍の32ページ参照)を含めたどのユニットも持っていないのが不思議だ。もしかすると、プロテクトユニット(98版大戦略シリーズをコピーディスクでプレイすると、敵として登場するスーパーユニット)なのかもしれない。

ちょいネタ伝言板

■水滸伝

★10国と20国を取り、両方の国の共鳴度を90以上にして好漢をどちらかに置くと、××になり××が100増える。　(by松尾二郎・東京都)

■戦国群雄伝

★××すると、足利義輝が追討令を出し、すべての国との友好度が50ほど落ちる。　(by NEXTトトロ・埼玉県)

●やり方は諸説ある。ウル技ネタはストラテジーではない。

FMパックとMSX2+のFM音源の演奏プログラムのページ。要♪です!

FM音楽館♪

◆楽評：よっちゃん

じつはですね、来月(12月)号のこのコーナーでは、人気の高いゲームミュージックの特集をすることになってます。今までボツにしてきたイースだのドラクエだのグラディウスだのR-TYPEだのソーサリアンだのハイドライドだの、こーゆーたぐいをまとめてポンします。いやはや、投稿とリクエストの多さに負けてしまった。

えー、今からでもまにあうので、そっくりなバージョン、ひねりをきかせたバージョンなどお待ちしています。増ページの予定もある。

Wave Motion

◎埼玉県・GAN-P★の作品◎

いやー、いつもお世話になってます、GAN-P☆クンの新作は「Wave Motion」、「生粋のボサノバ」と本人のコメントがあったのだが、曲調・リズム共にチャチャチャとかのラテンリズムにちかい。松岡直也さんの世界です。メロディを「パ、ピ、ポ」となぞる笛の音、タイコのフィルインのあとのキーボードソロ、波の音など、ううむ、ポイントをついているなあ。

えー、これはやはり聴かせどころを心得ている、ということですね。曲が一本調子にならないように、うまくアクセントを付けている。曲の構成、楽器の音色の変化等、分析してみると参考になる。とくにゆったりとしたメロディを中低音のホルン(@48)で奏でているところなんか、ほぼ大人だ。

さて、もともと送られてきたバージョンでは行330の最後に「L8」が抜けていて、2回目からのくり返しでメロディが一瞬3連符のようにこけていた。作者は修正したがったのだが、私はもとの「こけるバージョン」のほうが気に入ってそのままにした。

```
10 '------ Wave Motion
20 '------          (Techno Bossanova)
30 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):SOUND7,&B
110111:SOUND6,6:CLEAR1000
40 PLAY#2,"T150","T150","T150","T150","T
150","T150","T150V6@A8
50 PLAY#2,"@42Y2,9Y7,4@V102>>","@42@V98>
","@42@V83>","@33L8@V88<","@48V11@V124L8
","@4@V72Q3L8>>>>","","T150L16"
60 '------ Chord
70 A1$="DD8E-E-EEE8E-E-
80 A2$="L8DDR4.DDDR4.DDDDL
90 A6$="Y7,3D1&D1Y7,4":B6$="B-1&B-1
100 B1$="B-B-8B-B-B-B-B-8B-B-
110 B2$="L8B-B-R4.B-B-B-R4.B-B-B-B-L
120 C1$="GG8GGGGG8GG":C6$="G1&G1"
130 C2$="L8GGR4.GGGR4.GGGGL
140 F1$="D<D>D<DD>DD<D>D<D>D<DD>DD<D>
150 '------ Rythms!
160 RX$="HB!M8H8HS!8HB!M8HB!M8HS!8H8":R1
$=RX$+"H8"+RX$+"HS!M8":RX$=RX$+"H8"
170 R2$="HB!M8H8HS!8HS!8HS!8HB!M8H8HB!M8
HB!8HS!8HS!8HB!8HB!8H8HS!8HS!8
180 R6$="C!2C!2C!2HS!16HS!16HS!16HS!16HS
M!16HSM!16HSM!16HSM!16
190 R7$="HB!8HB!M16H16HB!8HS!16H16HB!M8H
B!M16H16H8HS!16H16":R7$=R7$+R7$
200 '------ Bass
210 D1$="DDR8C4.<G4>R8DR8DCC<G4>
220 D2$="DD4CD4CD4CD4DCD4
230 '------ Melody
240 E1$="D4.A1&A>C.<B.G":E3$="A1&A2.
250 E2$="A2..G16F16G4.F16E16F4EC
260 E4$="DDR8A4.CCR8G4.<B-4.>
270 E5$="<B-4.>C4.D1":E6$="<B-4.>C2&C1
280 F4$="V15@V126R4.A4.R4.G4.<B-4.>
290 F5$="<B-4.>C4<B->D1&D4
300 E7$="GR16DR16GDR16GR16GDR16GAR16F":E
7$="L16@5>"+E7$+E7$
310 E8$="G8R16AR16B-R16>CDR16DCDFR16ER16
ECR16DR16<B->CR16C<AR16B-R16F
320 E9$="GR16DR16GDR16GR16GDR16GDR16E FR
16CR16FCR16FR16FCR16FCR16D
330 EA$="ER16CR16ECR16DFECDR16DCDAGFER16
DCDDEFGR16ECD<@48
340 N1$="V4CV5CV6CV7CV8CV9CV10CV11CV12CV
13CV14CV15CCCV14CCV13CCV12CCV11CCV10CCV9
CCV8CCV7CCV6CC
350 '------ Play
360 FORT=1TO2:FORS=1TO3:PLAY#2,A1$,B1$,C
1$,D1$,"",F1$,R1$:NEXT
370 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,"",F1$,R2$
380 FORS=1TO2
390 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$
400 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E2$,F1$,R1$
410 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$
420 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E3$,F1$,R1$
430 NEXT:FORS=1TO2
440 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E4$,F4$,R1$
450 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E5$,F5$,R1$
460 NEXT
470 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E4$,F4$,R1$
480 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E6$,E6$,R1$
490 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,A3$,A6$,"V@V72",R
6$:NEXT:FORS=1TO2:IFS=1THENF7$=""
500 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E7$,F7$,R7$
```

日本音楽著作権協会(出)許諾第8971453-901号

```
510 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E8$,F7$,R7$,N
1$: PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E9$,F7$,R7$
520 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,EA$,F7$,R7$,N
1$:F7$=F1$:NEXT
530 PLAY#2,"","","","","","","T150C!S!4C
!S!4C!S!4C!4C!S!4C!HM16HM16R8C!HS!16HM16
HM8C!HS!24HS!24HS!24HS!24HS!24HS!24"
540 GOTO360
550 '――――― (c) GAN-P* SOUND LABO '89
```

ジンジロゲの歌

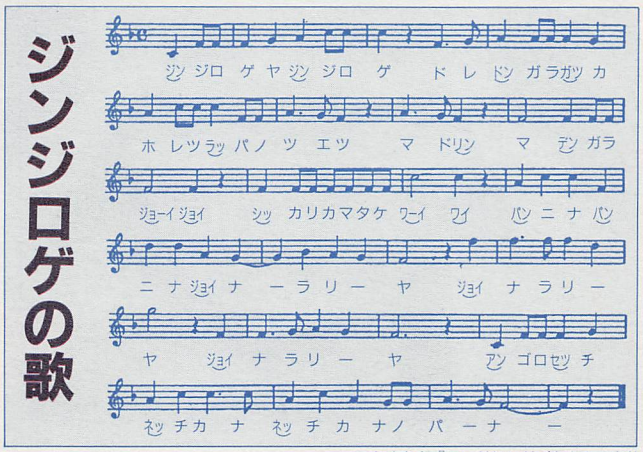
⊙福井県・Asamoanの作品⊙

うーん、不思議だ。『ふしぎなかぎばあさん』(手島悠介作・岡本颯子画・岩崎書店)という児童文庫に出てくる歌をアレンジしたのがAsamoanクンのこの作品。なんと申しましょうか、いや、素晴らしい。

原曲は中村八大作曲、渡舟人作詩とちゃんとしている(?)のに、Asamoanクンのアレンジがぶっとんでいて、間抜けなのでカッコイイというレベルに到達している。いいぞいいぞ。メロディとドラムにベースらしき低音がくっついていて、このベースラインがほとんどずれているのがいかにもジンジロゲ。

せっかくなので、もとのメロディと歌詞を掲載しておくことにしよう。素敵な歌詞ですね。

```
1 ';============================
2 ';        ｼﾞﾝｼﾞﾛｹﾞの うた
3 ';     ふしぎなかきﾞばあさん より
4 ';    FMPACヨウ アレンジVersion
5 ';  Programmed by  Asamoan
6 '; Presented by  かﾞんばるSOFT
7 ';============================
8 POKE&HFBB1,0:POKE&H80E6,8:POKE&H80E7,0
9 'POKE&H80E6,255:POKE&H80E7,255
1000 ';----- Init Routine -----
1010 SCREEN 1:WIDTH 29:COLOR 15,4,7:CLEA
R200
1020 LOCATE 8,8:PRINT "ｼﾞﾝｼﾞﾛｹﾞ の うた"
1030 LOCATE 6,12:PRINT "ふしぎなかきﾞばあさん より"
1040 LOCATE 9,14:PRINT "てしま ゆうすけ・サク"
1050 LOCATE 9,16:PRINT "おかもと さつこ・さしえ"
1060 CALL MUSIC(1,0,1,2,2,1)
1070 CALL TEMPER(1)
1080 ';----- MML Load -----
1090 A0$="T=T;@14O4V15Q6"
1100 B0$="T=T;@12O4V13Q8"
1110 C0$="T=T;@56O4V14Q8"
1120 D0$="T=T;@5O4V12Q6"
1130 E0$="T=T;V8@A15"
1140 A1$="L4CF8F8 FGA>C8C8 CR<F.G8 AA8A8
AG"
1150 A2$="L4A>C8C8C<F8F8 A.G8FR A.G8FR F
2FF8F8"
1160 A3$="L4F2FR FL8FFFFFF >C2L4CR< A>CC
<F"
1170 A4$="L4>DD<AG &GB+AG F2R>F F.F8FD
1180 A5$="G2<RF F.G8AG F2.R CF8F8FG"
1190 A6$="L4A>CC.C8< A>C<AG8G8 A.G8F2&FR
"
1200 C1$="L4DG8G8 GAB>D8D8 DR<G.A8 BB8B8
BA"
1210 C2$="L4B>D8D8D<G8G8 B.A8GR B.A8GR G
2GG8G8"
1220 C3$="L4G2GR GL8GGGGGG >D2L4DR< B>DD
<G"
1230 C4$="L4>EE<BA &A>C<BA G2R>G G.G8GE"
1240 C5$="A2<RG G.A8BA G2.R DG8G8GA"
1250 C6$="L4B>DD.D8< B>D<BA8A8 B.A8G2&GR
"
1260 D1$="L4CEL2CEL8C<AFD>L2EGE"
1270 D2$="L2CECL8EFGFL4C&DL8EFGFL2CC"
1280 D3$="L2CL8CDEDL2CCEL8EFGFL4E&E&EG&"
1290 D4$="L4G&GF8E8D&D&DCCCL8CDEFL4AA.A8
AG"
1300 D5$="L8B4AFDCL4CC.D8EDC2.R4L2CG"
1310 D6$="L2A>C<AAAL8V13FEV12FEV10FEV8FE
V5FE"
1320 E1$="B!S!4H8H8H4H4B!S!4H8H8S!H4R4B!
S!4B!S!8H4S!8S!8BH4H4"
1330 E2$="B!H4B!H8B!H8S!8R8H8H8S!H!4.S!8
H!4S!12S!12S!12S!H!4.S!8H!4S!12S!12S!12M
H4H4MH4H4"
1340 E3$="MC4MC4MC4S!12S!12S!12B!H8H8B!H
8H8B!H8H8B!H8H8C!4C!4C!4S!12S!12S!12M!4C
!4C!4M!4"
1350 E4$="C!4C!4M!4C!2BS!4BS!2BS!2M!12M!
12M!12C!H4C!H4.C!H8C!H4C!H4"
1360 E5$="C!H2S!12S!12S!12MH4MH4.MH8MH4M
H4MH4C!4M!4S!4"
1370 ';----- Play MML -----
1380 _TRANSPOSE(0):T=180
1390 PLAY#2,"","","","",Z0$+"H!3H!3H!6H!
6H!6H!6"
1400 GOSUB 1440:FOR I=0 TO 0:_PLAY(0,I):
NEXT
1410 READ T,A:IF T THEN _TRANSPOSE(A):GO
TO 1400
1415 POKE&H80E6,255:POKE&H80E7,255:POKE&
HFBB1,0
1420 END:DATA 180,0,200,726,160,-726,250
,442,0,0
1430 ';----- Play sub -----
1440 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$
1450 PLAY#2,A1$,A1$,C1$,D1$,E1$
1460 PLAY#2,A2$,A2$,C2$,D2$,E2$
1470 PLAY#2,A3$,A3$,C3$,D3$,E3$
1480 PLAY#2,A4$,A4$,C4$,D4$,E4$
1490 PLAY#2,A5$,A5$,C5$,D5$,E5$
1500 PLAY#2,A6$,A6$,C6$,D6$,""
1510 RETURN
```



岩崎書店『ふしぎなかぎばあさん』より

MSX2+やFMパックにだれでも楽しく入門できる単行本『FM音楽館』好評発売中!! 定価1300円(本体1262円)

受験生が待っていた、驚異の合格テクニック誕生！

スーパー暗記法®

通信指導システム

英単語200個をたった1日で暗記!!
定期試験なら一夜づけでOK!!
こ、これは常識破りの
スーパー
テクニックだ!!

受験勉強に100%役立つ、こんな講座は他にない！
出題傾向を課目別に分析、即入試に直結する教材！

スーパー暗記法の、他の講座にない1番の特徴――それは、すべてが“受験勉強”に即して作られているということだ。たとえば、テキストで取り上げている暗記項目・暗記ポイントひとつとっても、1から10までが入試にそのまま直結するものばかり。ムダなものはひとつもない！　これほど純粋に“受験”だけにターゲットを絞った講座は他にない。

キミは合格するんだ！

暗記カードなんかに用はない！
スーパー暗記法なら超短時間で
ラクラク大量に覚えられる！

スーパー暗記法が今までの暗記法に比べ優れている点は、①スーパー暗記法なら超短時間で②驚くほど多くの項目を③ラクラク楽しく覚えられる――の3つ。え？信じられないって？しかし、これはどうすることもできない事実なのだ。信じられない人は、すぐにでも案内書を取り寄せてほしい！

合格術の達人

私の暗記テクニックのすべてをおしえましょう。

監修　萩原雄二郎先生

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理III（医学部）に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を総代として授与される。

学力アップの秘密がいっぱい!!

案内書を無料プレゼント中

●画期的な教材は何と、出題傾向を課目別に分析！　100%即入試に直結するものばかり!!

右のハガキを今すぐ切りとってお送りください！

「高校受験コース」「大学受験コース」が通信指導システムで受けられる!!

お急ぎの方はお電話で!!

☎03-318-6111

受付：朝・9時30分～夜・8時（年中無休）

日本進学指導センター
〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

（キリトリ線）

郵便はがき

料金受取人払

杉並局承認

271

1 6 6 - □ □

（受取人）

東京都杉並局私書箱44号

日本進学指導センター

スーパー暗記法

無料案内書請求係

差出有効期間
平成3年8月
9日まで

切手はいりません

（〒166 東京都杉並区成田東4-36-15） X 298

スーパー暗記法案内書

無料進呈カード

■ 大学受験コース

■ 高校受験コース

ご希望のコースに○をつけてください。

フリガナ		年令	
氏名			
フリガナ			
住所	㊡		
	フリガナ		
電話	（　　）		

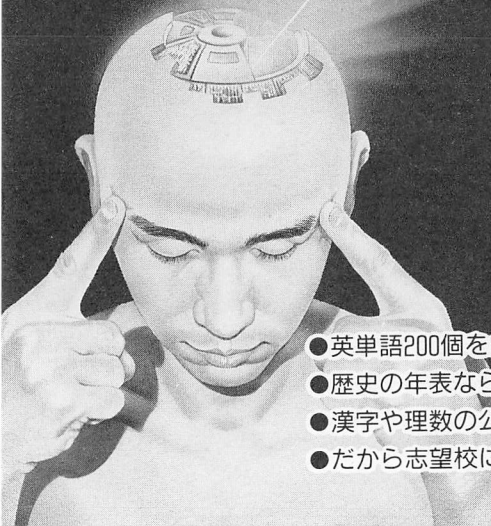
受験生が待っていた、驚異的合格テクニック誕生！

スーパー暗記法®

通信指導システム

受験科目すべての答えを脳にプログラミング！

信じられないほど膨大な量を！
信じられないほど短時間に！
信じられないほど簡単に覚えられる！
これがウワサのスーパー暗記法の正体だ！



- 英単語200個をたった1日で暗記！
- 歴史の年表なら10分で30項目！
- 漢字や理数の公式なら通学途中！
- だから志望校に一発合格!!

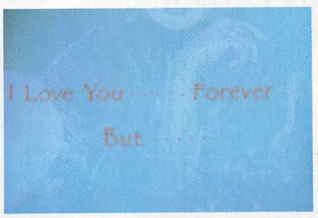
J.B.HAROLD 3

D.C. CONNECTION

Washington D.C., the center of the huge power which moved the world.
The district remains silent though it is field.
with ugly aspiration and power struggle in reality.
In the corner is Arlington Cemetery where many many soldiers were buried,
and J.B. Harold was standing there. The murder case has begun again.

リバティタウン警察署長ウォルター・エドワーズが、ワシントンD.C.への出張中に、
何者かの手で射殺された 現場は、アーリントン墓地の中にあるケネディの墓の前
所持していたはずの連邦警察の秘密捜査書類は、姿を消していた
そして数日――犯人として市警に逮捕されたのは、
事もあろうに彼の息子・フレデリックだった…… 事件の経緯に不審を抱いた
リバティタウン警察はJ.B.ハロルドを派遣、真相究明に乗り出す
スキャンダラスな事件の背後に潜む腐敗、麻薬の影――超大国のかげりを感じながら謎を
追うJ.B.の胸に、この街で過ごした青春への複雑な思いが交錯する アメリカの中枢都市・
ワシントンを舞台に繰り広げる本格ハード・ミステリーの大作、ついに完成

すべては、一発の銃声から始まった。

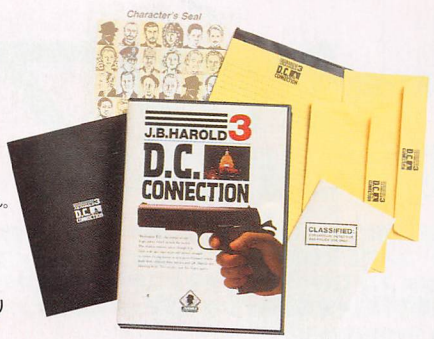


新発売

MSX2 MSX2+

2DD S-RAM対応

■ゲームディスク3枚組
※J.B.デジタルインデックスは付いておりません。
■マウス、キーボード、ジョイスティック、ジョイパッド対応
■漢字ROMが必要です。
■FM音源対応（全18曲）
■自然画のワシントン風景コレクション入り
標準価格8,800円（税別）



ワシントンを舞台におくる待望のシリーズ第三弾、ついに登場！

J.B.ハロルド事件簿＃3

D.C.コネクション

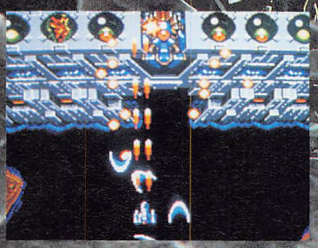
愛と死の迷路

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00～17:00（土・日・祭日を除く）
上記時間外はくリバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。（送料無料）

■リバーヒルソフトでは、ただいま開発スタッフを募集しています。詳しくは、人事担当 城内までご連絡下さい。

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217

のーみそコネコネ
COMPILE



10月6日発売

Disc station ディスクステーション 7号

DS＃7 MSX2 MSX2+ VRAM128K MSX AUDIO 対応 2DD

2枚組 1940円

（表示価格に消費税は含まれておりません）

株式会社ゲームアーツ
FIRE HAWK-テグザー2-
Bit²
シンセサウルス

●電波新聞社／BASICマガジンコーナー●コンパイル／ブラスターバーン／アレスタ2（デモ）／デフォルメKIDS4／BGV（イルミネーション）／DS＝SP5デモ●アスキー／MSXマガジン（8／9月号掲載作品）●徳間書店インターメディア／MSXファン

サウンド募集
■正社員／アルバイト■
仕事内容
ゲームBGM作曲。他県在住の方でも可。詳しい内容は、返信用切手を同封の上、下記の所までお送り下さい。

株式会社 コンパイル 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交210号 PHONE(082)263-6165(ユーザーテレホン)

11月8日発売 DS＃SP5

Disc station ディスクステーション スペシャル クリスマス号

MSX2 MSX2+ VRAM128K MSX AUDIO対応 2DD

3枚組3,880円
（表示価格に消費税は含まれておりません）

1枚目 魔導物語（RPG）

2枚目 サイコロクエスト ルーンマスター（コンピュータボードゲーム）

3枚目 ●コンパイル／アレスタ2（先取り）●マイクロネット／極道陣取り2（先取り）●アリスソフト／ランス（先取り）

バックナンバーのお知らせ

DS＃0	980円	DS＃6	1,940円
DS＃1	1,980円	DS＃SP（春号）	3,980円
DS＃2	1,980円	DS＃SP2（初夏号）	4,800円
DS＃3	1,980円	DS＃SP3（夏休み号）	3,880円
DS＃4	1,980円	DS＃SP4（秋号）	3,880円
DS＃5	1,940円	真・魔王ゴルベリアス	7,800円

●表示価格に消費税は含まれておりません。

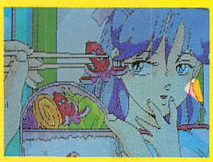
通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の定価＋3%と送料210円（速達なら420円）を商品名、あなたの住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に送ってくれるとうれしいぞ。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名などを必要事項記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけでOK。あとは商品が一週間ぐらいで届くのを待つだけ。郵便屋さんが待ちどうしくなるね。

DS＃0、1、2、3、4、春号は、TAKERUでも買えます。

■対応機種
PC-98シリーズ(但し、XAは除く) MSX2
PC-88 SR/FR/MR/TR/FH /MH/VA/FA/MA
定価 8,800円



私が夢中にしてあげる

シリーズ第三弾 新登場

天使たちの午後III

JAST SOUND Plus

PC8801SR以降対応 定価8,800円

CRISIS(クライシス)は、多人数でプレイでき、人間どうしの駆け引きを楽しめるように作られています。全体的にシナリオを大切にして、それをどれだけリアルに表現するかを追求しました。

業務拡張につき
スタッフ募集

プログラマ
グラフィックデザイナー

JAST

大好評絶賛発売中
価格には消費税は含まれておりません。

天使たちの午後・II
番外・II
定価 7,800円

天使たちの午後II
―美奈子―
定価 7,800円

全国各地へ通信販売

方法 品名、機種名明記の上
現金書留でご注文ください
銀行振込口座 三井銀行経堂支店 普 5252817

※ジャストサウンドは、株ジャストの登録商標です

ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ!

製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご返送いたします。

株式会社ジャスト
ジャスト・ゲーム事業部
JAST
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F
TEL 03(706)9766 FAX 03(706)9761

GUNSHIP™

THE HELICOPTER SIMULATION

3Dリアルタイムシミュレーションゲーム

★ガンシップ★

★★★★

MSX版新登場

※この画面はPC-9801版によるものです。

――指令。攻撃ヘリコプターAH-64Aアパッチで出撃せよ！

実戦の緊張が体験出来る、3Dリアルタイムシミュレーションゲーム"ガンシップ"。諸君は、空飛ぶ戦車と呼ばれる米陸軍攻撃ヘリコプターAH-64Aアパッチに乗り込み、与えられた任務を次々と遂行しなければならない、TADSが諸君の目となり、敵攻撃目標をとらえ、コクピットのCRTに距離と敵の映像を写し出す。30㎜機関砲が火を吹き、ヘリファイアー（攻撃ミサイル）や、2.75インチFFARが次々と発射される。戦場では、一瞬の油断がそのまま死につながる。――

マイクロプローズがMSXユーザーに送る"ガンシップ"いよいよ近日発売となります。

PC-9801VM2以降●PC-9801UV2以降　¥11,800（消費税別）絶賛発売中

マイクロプローズジャパン株式会社　〒183 東京都府中市若松町1-3-28 TEL:0423(33)7781 FAX:0423(33)7783

MICRO PROSE™ SIMULATION • SOFTWARE

Falcom

イース／イースII／ワンダラーズ フロム イースはそれぞれ楽しめますが続けてプレイすればさらに30倍は楽しめます。

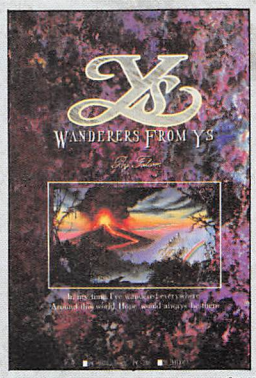
シリーズだけど…

どのイースからでも始められます。

時代が勇気を求めている！
あの感動を、あの興奮を、さらに鮮やかなイメージで
描きだされる。いま、新たなる冒険が幕を開けた。

ワンダラーズ フロム イース

Ys
WANDERERS FROM YS
By Falcom



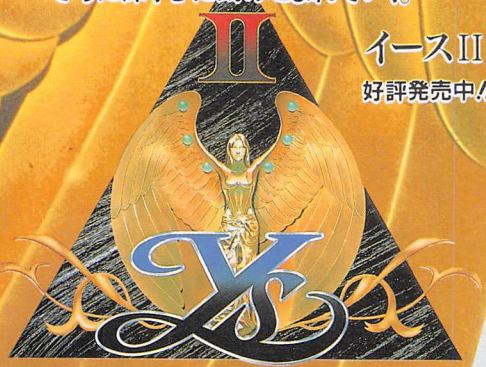
■MSX2・MSX2+専用
●ジョイスティック対応
●RAM-64K以上・V-RAM 128K以上必要です。
●3.5'-2DD(5枚組)

10月20日発売決定!!

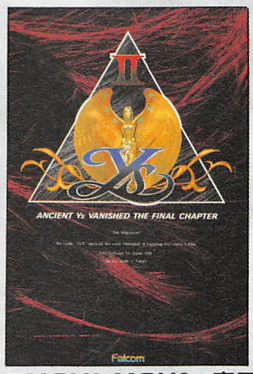
優しさから、感動へ。
前作のすべての謎が、いま興奮とともに解き明かされる。
冒険は、体験へ。そして思い出に。
さらに深く心に刻みこまれていく。

イースII

好評発売中!!



Ancient Ys Vanished The Final Chapter



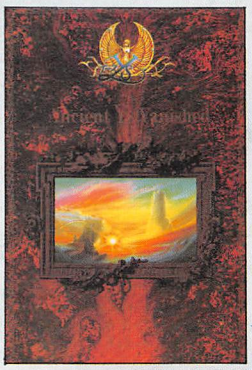
■MSX2・MSX2+専用
●ジョイスティック対応
●RAM-64K以上・V-RAM 128K以上必要です。
●3.5'-2DD(3枚組)

6冊の書が綴るイースの謎。
いま、勇気を道標に、限りない冒険が始まる。
多くの感動を巻き起し、
PRGに新ジャンルを確立した傑作！

イースI

好評発売中!!

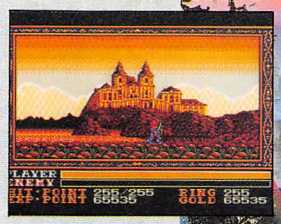
Ancient Ys Vanished

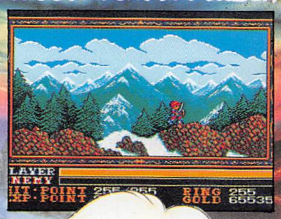


■MSX2・MSX2+専用
●ジョイスティック対応
●RAM-64K以上・V-RAM 128K以上必要です。
●3.5'-2DD

オリジナル・ビデオ
「イース」第1巻「序章」
キングレコードより
11月下旬発売予定！

●高速三重スクロール、横スクロールを重ね合わせることで遠近法を実現。いままでにない奥行きを表現。
●戦闘シーンでのアクション性を高めることで、よりリアルでスリリングな興奮を実現。
●ストーリを見せるための演出を重視。まるでアニメを見ている感覚でプレイできる。
●Ys シリーズの特徴である無理のない展開、スムーズなゲーム進行を受け継ぎ、さらにプレイヤーの腕次第で行動半径を広げられるようになった。

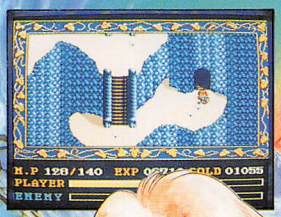




MSX 2版
10月20日
発売決定

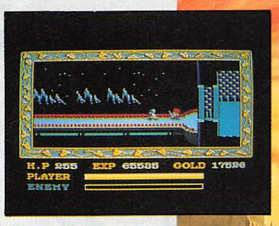
■各機種8,700円(税別)

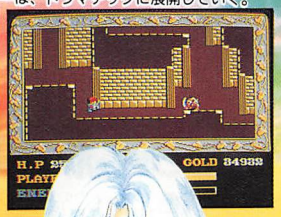
●3部構成からなる壮大なストーリーか、前作の残した謎のすべてを解き明かす。
●アイテム数が増えたとともに、6種類の魔法が新たに加わり、戦闘バリエーションも豊富。
●ファルコムならではの曲線と立体感を駆使し、よりリアルになったグラフィックスに注目。
●レコード・CD化され、話題をさらった前作のBGMをはるかにしのくオリジナルBGMが24曲。
●その他、重ね合わせ処理や高速スクロール、操作性と、あらゆる面で前作をこえた!



■各機種7,800円(税別)

●立体感あふれる美しいグラフィックか、謎に包まれた世界を彩る。
●多彩攻撃バリエーションを誇る、個性的なデカキャラが7種類も登場。
●2部構成でメリハリのきいた深いストーリーは、トラマチックに展開していく。
●ハードの限界まで追及した、ハイレベルな話題のBGMは15曲。
●ゲーム終了後には、優しく爽やかな余韻を感じることができるだろう。





■各機種7,800円(税別)

多くのファンに支えられて数々の栄光を奪取!

■ログイン(アスキー)

◎イース
'87BHS大賞(ログイン・ベスト・ヒット・ソフトウェア大賞)3位受賞
'87BHS大賞サウンド賞
'87BHS大賞リアルタイムアドベンチャー賞
'87BHS大賞ゲームデザイナー賞

◎イースII
'88BHS大賞(ログイン・ベスト・ヒット・ソフトウェア大賞)大賞受賞
'88BHS大賞リアルタイムロールプレイング賞
'88BHS大賞サウンド賞(日本ファルコム)

■コンプティーク(角川メディアオフィス)

◎イース
'87SOFT大賞(読者が選ぶ今年のソフトの番付)大賞受賞
※毎月のTOP20、'87年10月に1位で登場以来、4位以内を19ヶ月連続で記録しました。
◎イースII
'88SOFT大賞(読者が選ぶ今年のソフトの番付)大賞受賞

■テクノポリス(徳間書店インターメディア)

◎イース
'87人気ゲームBest50 1位
◎イースII
'88人気ゲームBest50 1位

■POPCOM

◎イース
'87ポプコム大賞大賞受賞
◎イースII
'88ポプコム大賞大賞受賞

■アソコン別冊(辰巳出版)

◎イース
パソコンゲーム1989大集合1位

■'88ソフトウェア・オブ・ザ・イヤー(日本ソフトバンク)

◎イースII大賞受賞

イースの世界は無限に拡がりつづける!

■レコード CD カセット

《キングレコード》
◎ミュージック・フロム・イースCD ¥2,812 CT ¥2,359
◎ミュージック・フロム・イースIICD ¥3,008 CT ¥2,637
◎交響曲イース CD ¥3,008 CT ¥2,637
◎ファルコム・スペシャルBOX'89 8cmCD(6枚組) ¥7,323
◎THE VOCAL FROM Ys CD ¥1,545 CT ¥1,133
◎PLUS MIX VERSION From Ys, YsII, SORCERIAN & STAR TRADER CD ¥1,545 CT ¥1,133
《アルファレコード》
◎ファルコム・ゲーム・ミュージック CD ¥2,627 LP ¥2,070 CT ¥2,070
《アポロン音楽工業》
◎ザナドゥ VS イース CT ¥937

■書籍

《JICC出版局》
◎イース冒険の書 ¥1,200(税別)
《角川書店》
◎小説イース「失われた王国」 ¥430
《双葉文庫》
◎ゲームブック「イース戦慄の魔塔」 ¥420(税別)
《音教社》
◎ピアノソロ(イース全曲) ¥2,000
《冬樹社》 (税別)
◎イース グローバル ガイドブック
発売予定

■その他

《ファミコン》
◎イース(ビクター音楽産業)
◎イースII(ビクター音楽産業より発売予定)
《セガ MARKIII》
◎イース(セガ・エンタープライセス)
《PC-ENGINE》
◎イース イースII(ハドソンより発売予定)
《アニメ》
◎イース(キングレコードより発売予定)

■ワイ エス イースは、日本ファルコム株の登録商標です。

通信販売
(送料無料)

●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して申し込み下さい。商品お届け時に商品代金お支払い下さい。

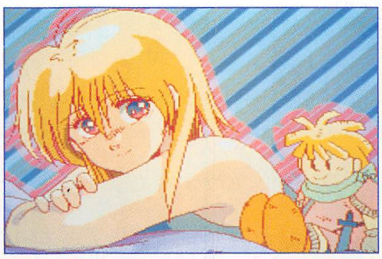
●現金書留の場合
品名・機種名・氏名・電話番号を明記して現金書留で申し込み下さい。

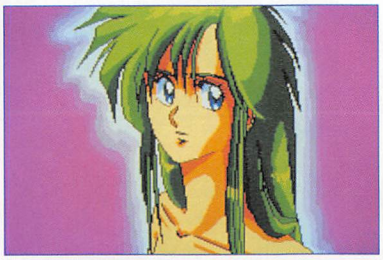
日本ファルコム株式会社 Falcom
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオ・ビル
TEL.0425(27)6501 FAX.0425(28)2714

みんなに楽しい
POPCOM SOFT

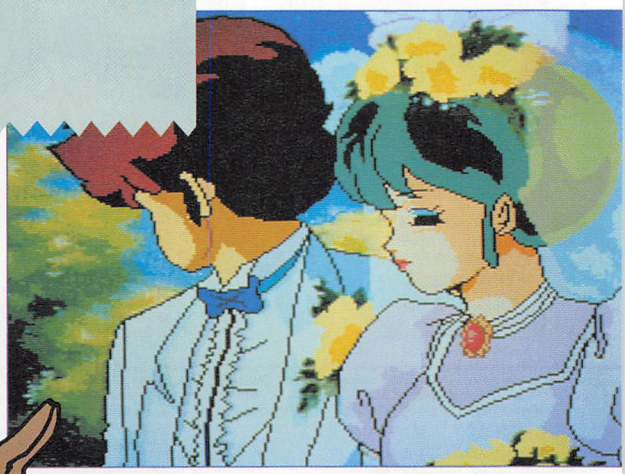
小学館

みんな絵描きの天才だ。





とてもカンタンに、とびきりカッコよく、
CGが描けるスーパーグラフィックツール
「ダ・ビンチ」にMSX2版がついに登場。
巨匠ダ・ビンチもあっと驚くテクニックで
キミだけのCGが楽しめるぞ。



©高橋留美子・小学館

スーパーグラフィックツール
ダ・ビンチMSX2版

(3.5インチ2D) 定価7,300円 **近日発売**

PC-8800シリーズ、X1シリーズ、FM-7 77シリーズ(各¥6,800)
PC-9800シリーズ(¥9,800)も好評発売中。

広告に記載している販売価格は、消費税ぬきの価格です。

©小学館 ©新企画社・HAL研究所

「ダ・ビンチMSX2版」のうれしい特長

●カラーは欲ばり256色、しかも256×212ドット。●メニューのアイコン表示は、ダ・ビンチの血統。●マウスを標準サポート。キーボードでももちろんOK。●アイコンやカラーパレットの表示位置を、ダイナミックに移動可能。操作性が大幅アップ。●描く場所を部分的に設定できる描画エリア設定機能。●3.5インチフロッピー使用。描画手順セーブ、画面イメージセーブ、BASIC互換データセーブの3種類のデータセーブ方式。

●「ダ・ビンチ」MSX2版にはMSX-DOSを組みこみずみです。●MSX-DOSはアスキーの登録商標です。

お求めは全国の有名パソコンショップ、大型書店で!

ゲーム・ミュージックの宝庫　キング CGN シリーズ　●発売元 キングレコード株式会社 KING

今年度最高の超話題作（YS III）
“ワンダラーズ・フロム・イース”の
アルバムが大騒ぎして完成!!

おまたせ!!

Falcom

YS

WANDERERS FROM YS

By Falcom

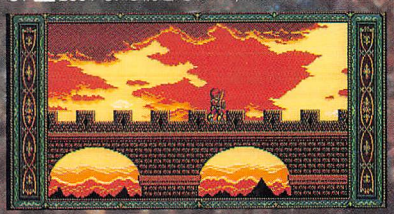
ゲーム・サントラ・バージョン　スーパー・アレンジ・バージョン

G.S.V & S.A.V

2タイトル10月21日同時発売!!

MUSIC FROM YS III
WANDERERS FROM Ys
ワンダラーズ・フロム・イースのBGM、全26曲を完全収録したオリジナル・ゲーム・サントラ全曲集!!
CD 276A-7715 税込定価 ¥2,843
CT 230T-3715 税込定価 ¥2,369

WANDERERS FROM Ys
SUPER ARRANGE VERSION
アレンジは、おなじみ難波弘之氏。
ハード・ロック、パンク・ジャズ、フルオーケストラ、そしてPLUS-MIXのハイグレード・バージョン「SUPER-MIX」と、とにかく盛り沢山。超豪華ゲスト・ミュージシャンの多数参加で、今までのS.A.V.とは一味違った新しいサウンドの発見が出来る、スーパー・サウンド・バトル!!
CD 276A-7716 税込定価 ¥2,843
CT 230T-3716 税込定価 ¥2,369



同時発売
な、何と、MUSIC FROM YS III WANDERERS FROM YS の全曲楽譜集も同時発売!!
CDと同サイズの大きさで全26曲完全収録!!（レコード店でCDと一緒に、お求めください。）
楽譜集イースIII（ワンダラーズ・フロム・イース）10.21発売 ●CDケース・サイズ 税込定価 ¥1,000

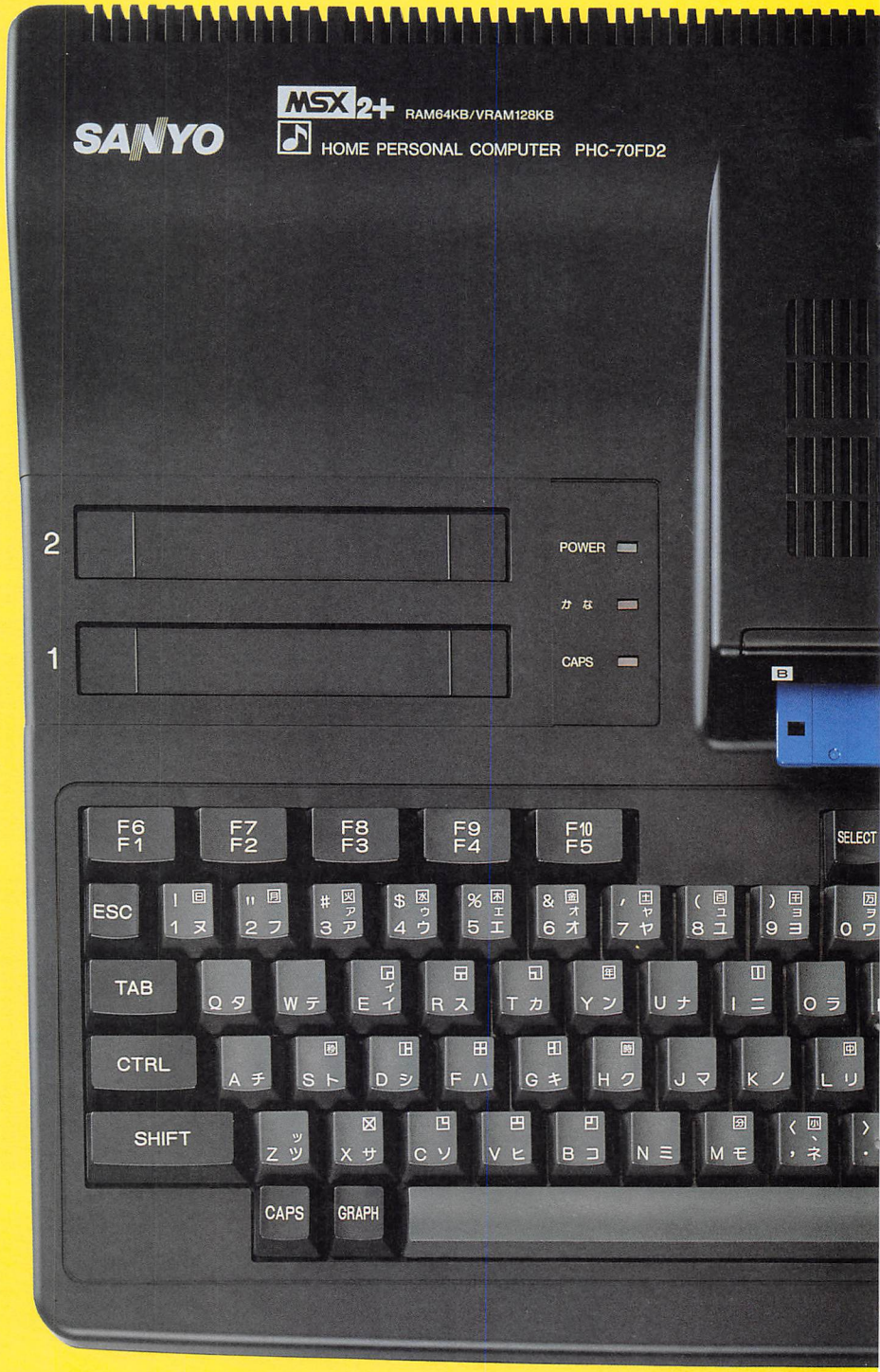
ついに「イース」
オリジナル・ビデオ・アニメ
O.V.A.発売決定!!
11月21日第一巻「序章」
12月21日第二巻「ハダルの章」
各約25分/カラー/STEREO/Hi-Fi（各税込¥4,500）

© 日本ファルコム／キングレコード

MSX 2+

「進」次元の、WAVY。

ダブルドライブで、新登場。



資料請求券
MSX FAN
11月号

SANYO

人と・地球が大好きです

本気でヤルなら、これからは、ダブルドライブがアタリマエ!!

ゲームだけじゃなくって、本気でパソコンしてみようと思うなら、やっぱりダブルドライブでないといけません。Aドライブにアプリケーションソフト、Bドライブにデータフロッピーって使い方がもう常識になりつつあるし、将来、ビジネスパソコンにステップアップしていくためにも、ダブルドライブの操作性の良さに慣れておくってことが重要ですしね。そうした意味で、WAVY 70FD2は、フロントローディングの本格的なスタイルで、FDDをダブル搭載。大切なソフトのバックアップやデータコピーも、スムーズに、スピーディーに行なえて、この操作性の良さは、まさに感激モノ!

FM音源・BASICコンパイラも標準搭載した、強力MSX2+。

MSX2+規格ではオプション扱いのFM音源やBASICコンパイラも標準で搭載した、強力マシン。迫力たっぷりのサウンドや、実行速度の速さに加え、JIS第2水準漢字ROMを搭載した強力な日本語機能や、本格マニュアルの付属など、魅力いっぱいです!

MSX2+ PERSONAL COMPUTER WAVY 70FD2

PHC-70FD2

標準価格87,800円(税別)

近日発売

シングルドライブの、70FDもヨロシク。

MSX2+ PERSONAL COMPUTER WAVY 70FD

PHC-70FD

標準価格64,800円(税別)

三洋電機株式会社

● お問い合わせ・資料のご請求は、
三洋電機株式会社 情報システム事業本部 国内販売事業部 コンピュータ企画部
〒550 大阪市西区江戸堀2-7-25 TEL06(443)5145

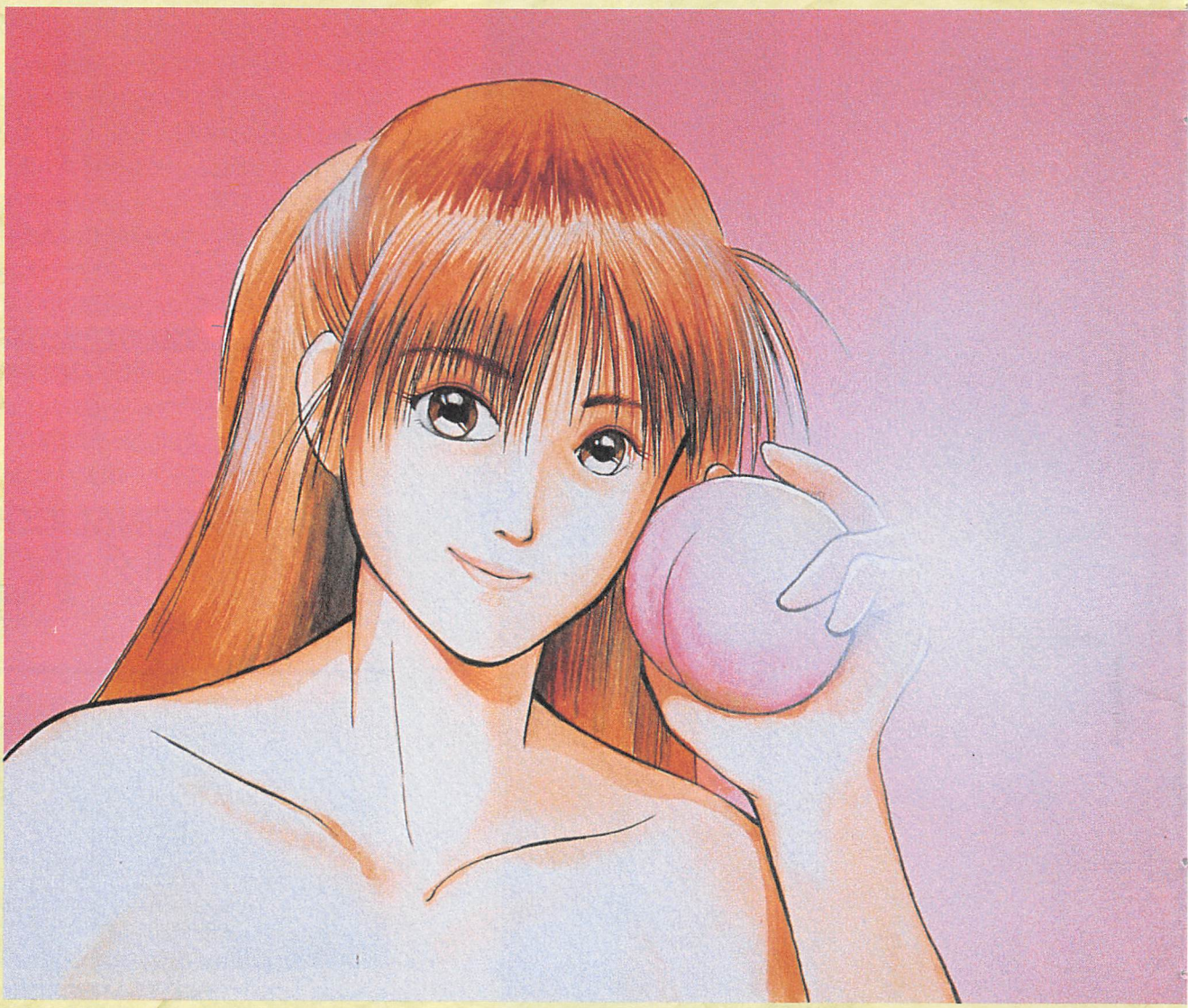
東京営業部:☎03(836)3871　中部営業部:☎052(582)6123　近畿営業部:☎06(443)5140
北海道営業所:☎011(271)6470　東北営業所:☎022(267)3681　新潟出張所:☎025(284)2025
北関東営業所:☎0276(63)8719　神奈川営業所:☎045(731)3172　静岡営業所:☎0542(63)2005
北陸営業所:☎0762(38)9811　京滋営業所:☎075(682)2341　神戸営業所:☎078(682)0681
岡山出張所:☎0862(73)7341　中国営業所:☎082(243)9120　鳥取出張所:☎0857(27)8120
四国営業所:☎0878(34)7699　松山出張所:☎0899(73)9666　九州営業所:☎092(291)6270
大分出張所:☎0975(43)0991　熊本出張所:☎096(358)3691　鹿児島出張所:☎0992(55)6305

● MSXは、アスキーの商標です。

ピーチなディスクマガジンが創刊!

ピーチ アップ

11·25 ON SALE



内容紹介

○新作のソフトが発売前に体験できる、先取り体験のコーナー。

○『とらぶるばーとなー・くのいちパニック(仮題だそーだ)』美少女・安田桃子をめぐる大冒検アドベンチャーゲーム。君はスナイパー。どんなコスチュームだって透かして見ることのできるスコープを使って、かわいい女の子の弱点を見つけろ!

○『ももの きクイズ・世界一周GO!(これも仮題です)』世界各地のかわいい女の子と早押しクイズ合戦!勝てば、もちろん期待通りの展開が待っている。

11月25日発売

「ピーチ アップ」創刊

MSX 2/2+ 2DD 2枚組

(表示価格に消費税は含みません)

3,800円

ももの きハウス 〒590 大阪府堺市柳之町東1-1-7-A601 PHONE 0722(27)7765

今まで色々やったけど、
やっぱり究極のバトルは
人間VS人間の格闘技だ！
と僕は思った――。

病身の妹のために、危険な仕事に命を賭ける男…彼の名は、ウルフ。
仲間内でも一番の腕を持つ彼の所に、ある仕事が転がり込んだ日から、
彼の運命は大きく変わってしまったのだ。
アツいトラック野郎が巨大組織に立ち向かう「単騎狼・ウルフAT」、
パワー全開で君を待つ！

12月中旬発売予定！

THE FIGHTING

WOLF

単騎狼・ウルフ・AT

●MSX2/2+・3.5"2DD・1枚
●価格：6,800円（税別）

AVION SOFT

GAME ARTS

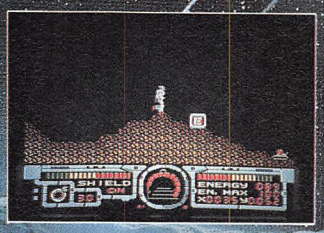
FIRE HAWK

THEXDER THE SECOND CONTACT

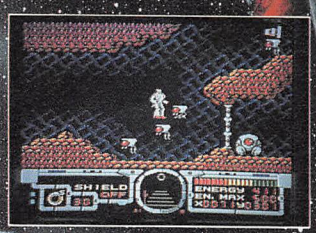
ファイアーホーク　―テグザー2―

FIRST CONTACT

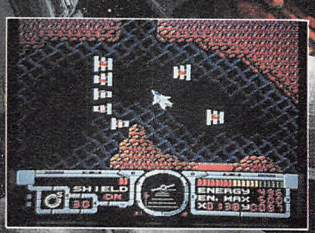
4年前，宇宙船レイピナと最初の接触をした
謎の小惑星ネディアムが，太陽系に出現！
「ファイアーホーク」は，ネディアムの侵攻を
食い止めることができるか!?



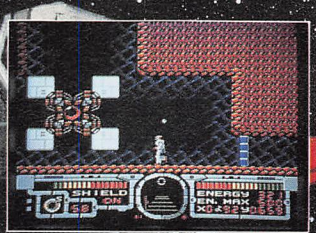
ファイアーホークはアイテム装備でパワーアップ！　写真はエネルギージェネレーターだ！



洞窟の構造は行き止まりやループなど複雑怪奇．冷静に判断してコアをめざせ！



ロボット形態と飛行形態に，いつでも変形可能！　状況にあわせて使い分けよう！



各ミッションの終わりには，巨大なボスキャラが待っている．弱点を探して一気に叩け！

■MSX 2(2枚組)　S-RAM対応　11月2日発売　標準価格 7,800円(税別)

イラスト　末弥　純

株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL.03(984)1136

▶ゲーム アーツの通信販売はなんと翌日発送！　下記の銀行口座にゲームソフト代と3%の消費税を併せたものをお振り込み後，ゲーム アーツまで電話でお知らせください．入金確認後，ただちに宅急便でお送りします．また現金書留もご利用いただけます．(氏名には必ずフリガナをお書きください．また送料は無料です．)　住友銀行池袋支店 普通口座1102614

ファイナルファンタジー

©SQUARE

4人の戦士の旅が、今始まる。

長い間、人々に語りつがれてきた光の伝説がある。土、火、水、風をつかさどる4つのクリスタルに光が宿る限り、この世界の平和は守られる。そして、クリスタルの光が失われたとき、4人の光の戦士が現われると……。

- ■美しく、広大なフィールドに展開する感動のストーリー。
- ■アニメーションを導入した戦闘シーン。
- ■スーパーアイテム「飛空艇」によりスピーディーな展開。
- ■FM音源対応による迫力のサウンド&効果音。

MSX2 MSX2+ 3.5"2DD (要VRAM128K) 近日発売!

マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

最新ソフト情報が聞ける インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

STAC Software Technology & Communication

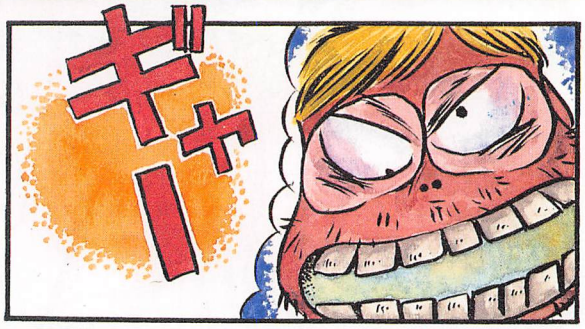
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

名作広告まんがシリーズ⑥

テテテのテク太郎

次はGDガンダムをやろうと言いだした

佐藤 元
＋テクノポリス編集部



楽しいな〜っ、楽しいな〜っ♪
のパソコンゲーム誌

テクノポリス

11月号 好評発売中

特別定価590円
(税込)

毎月8日発売
徳間書店

情報おもちゃ箱 FFB ファンファンボックス

新製品

MSX2+の新機種発表!

●プラスアルファ作戦!

毎年年末近くになると、新機種が発表になる。そして、ついに今年もそのときがきた。世の中ではMSX3なるものがウワサになっているが、そんなものはあってもMSXではない。かぎりなくPC-9801やX68000らしきものだ。MSXは、発売されてからずっと根本的なハードのスペックが変わっていないから、ソフトを開発する側の力がMSXを十二分に知って、表現する方法をあの手この手とたくわえているから、どんどんすごくなっている。8ビット機として、かたくなに歩んでいる姿は、新顔のパソコンの誰にもまねできない評価すべきいい点といえるだろう。

さて、そうはいってはみてもいろいろ変化のないのは寂しいことで、今年の新機種はまったく昨年発売になったものとスペックは変わっていない。そこで、各メーカーはプラスアルファ作戦に出たというわけ。ようするに、おまけ作戦だ。詳しくは各ハードのところの細かい字を読んでもらえばわかるようになっているが、3機種をまとめてくらべてみたい。

●パナソニックのS端子の効果

まず、パナソニックのFS-A1WSX。これは、ちょっと変わった点がある。S端子というものがついたのだ。ビデオ入力の映像の色ずれをおさえる新しい機能のための出力端子だ。昨年の暮れから、ビデオの世界に生まれたのだそうだ。実際にはS-VHSやEDベータ、ハイバンド8ミリの機械にはついているが、ふつうのにはない。それだけ高級なのだろう。それがMSXにつくと、ビデオとRGBの間ぐらいの鮮明な画面が見られる(もちろんディスプレイの側にも端子がないとダメ)。AVGや光栄のシミュレーションのような文字の多いゲームや、ワープロなんかは、ずんぶん見やすくなるというわけだ。そのかわり、パナソニックはカセットをつなぐCMTインターフェイスを取ってしまった。ファンダムに投稿する人は困るだろうな。『まものクエスト』のTPM.COをはじめ、古くからMSXでプログラムを楽しんでいる人はカセットを使っている人が多いというのに。さらに『T&Eマガジンディスクスペシャル No.1』に入っていた「MSX2おしゃべり君」などに代表されるラジカセをつないでやる音声合成の遊びができなくなってしまう。また、CLOADみたいなBASICのコマンドは死んでしまう。さらに、一時期ファンダムのサウンドフォーラムでは

パナソニック FS-A1WSX

内蔵ワープロ強化、S端子つき

見た目にはWXと変わらないが、カセットとつなぐCMTインターフェイスを取りのぞいて、S端子がついた。ビデオ画面の色ずれをおさえたRGBに近い鮮明な画像が得られる。内蔵のワープロソフトのほうはさらに充実。袋文字や回転文字、1文字ごとに色がつけられるなど、よりビジュアルな表現が可能に。また、このワープロで作成した文章は同社で発売しているワープロ専用機U1シリーズに転送することができる。MSXはワープロ専用機と違って白黒の液晶画面ではないので、色もつくし、字も大きく家庭用テレビにも接続できるなど利点が多い。今後ワープロとMSXの関係がますますあやしくなりそう。付属のソフトは次ページで紹介しているが、いずれもワープロのまわりをサポートするもの。同時に発売になる48ドットのカラープリンタもできたらほしいところ。発売は10月中旬、価格は6万9,800円。

アンケートハガキより

●小野のつづき／やがて大橋は帰ろうと思った。太陽がだんまりをきめこんでいる以上、彼がここにいなくてはならない理由はない。だが、彼の影は「待てよ」と彼にいった。影がかつてこんなロのきき方をしたことはない。どうやらヤツは主人よりデカくなった己（おのれ）の図体に自信を持ったようだ。（愛知・片岡崇）⇨9月号P34「アンケートハガキより」掲載の小野の小説の続き。思いがけずおもしろくなりそう。（A）

10月号の福島県の佐原正章くん・15歳の「MSX2とMSX2+といまのところどっちを買ったらいいでしょうか」という相談のつづきです。⇩今月のこのページを読んで、やっぱりおまけがほしい、ワープロは機能アップしたほうがいい、と思わなかったとしたら、昨年発売になった2+を安くしてもらって買うのがいいと思われます。でも、個人的には新しいのを買ってしまうと思います。

パナソニック 同社のワープロと上位互換のワープロソフトに注目

内蔵ソフト

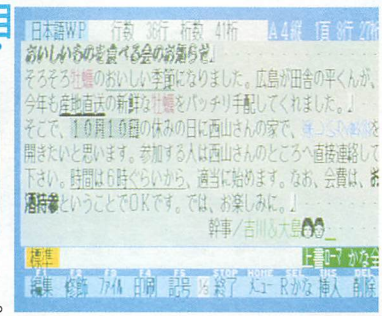
内蔵ソフトの充実がパナソニックの特徴。ワープロは特に右に出るものがいない。ほかに左の写真のようなソフトもある。

新ワープロ

ふだんワープロ専用機を使っていると色のついた画面はじつに楽しい。ああやって、こうやってとイメージを実現させていくにはとても便利。変換も専用機とかわりなく、文章を書くより、案内状のような1ページものを

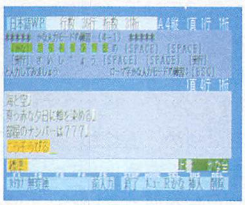
このワープロにできることのすべてを表示させてみたところ

よく書く人には特に便利。カラー印字は1字ごとに色を変えたりもできる。



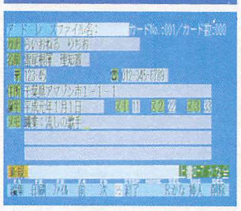
左で表示したできることでビジュアルの一部を中心にしたサンプル。4倍角を使えばよりおもしろい

ワープロレッスン



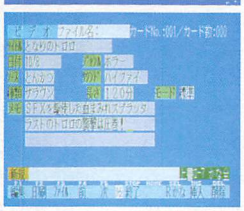
ワープロを初めて体験する人への練習用。とても親切。

アドレス



住所の管理中心。宛名書きや一覧表を作るのが得意。

AVラベル

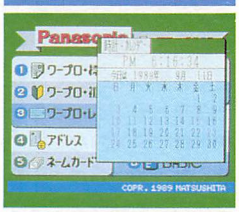


ビデオやカセットなどのAV関係のソフトの管理用。

ネームカード

個人や会社の情報を中心に管理。キーワード検索可能。

A1コックピット



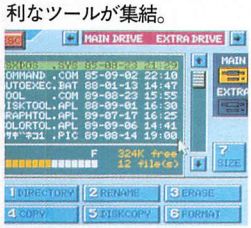
電卓、時計、カレンダーなど机の上にあるツール類。

ユーティリティ・ディスク

右下の48ドットカラープリンタがあれば鬼に金棒。グラフィックツールで描いたものをカラー印刷ツールでプリントアウト。ビジュアルにこりたくなる。

ディスクツール

フォーマットやコピーなどのディスクを使うための便利なツールが集結。

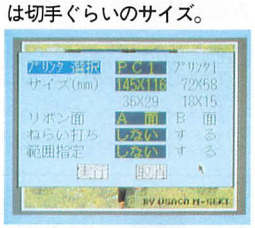


グラフィックツール

絵に色をつけていろいろ楽しめる。ドットの拡大表示がもっと大きいとベスト。

カラー印刷ツール

プリントアウトの大きさが4種類。いちばん小さいのは切手ぐらいのサイズ。



やったMOTORコマンドを使ったサウンドは、すべてペケ。インターフェイスが入ってないから音がしないのだ。

さて、話をかえて付属のソフトだが、内蔵のワープロは袋文字や回転文字、さらに1字単位で色がつけられるなど、機能アップして強力だ。WXのときもワープロだけで買う人がいたが、今度のはそれ以上。また、パナソニックで発売しているU1シリーズというワープロに文書を転送できるなど、幅広い使い方ができる。ワープロは液晶画面で白黒だけど、MSXだと字は大きいし、色もついて、おまけに家のテレビにつなげるという利点がある。これも見逃せないいい点だ。

●ソニーの楽しいおまけ軍団

パナソニックがS端子をつけたことで、ちょっと不便になったかもしれないという、こういう問題をかかえていない点ではソニー、サンヨーがよろしい。ソニーの新機種はHB-F1XVで、XDJと色が変わっただけで、あとは買うとついてくるソフトの充実がウリだ。ソニーはパソコンの入門機はMSXに違いないというコンセプトで、いろいろな楽しい遊びのつまったソフトがいっぱいついてくる。

48ドットのカラープリンタ パナソニック FS-PC1

熱転写仕様。カラー印字用のマルチリボン(1200円)でフル画面4枚可。発売は10月中旬、価格は5万9,800円。

■出力例■

しぶい配色より明るいほうがよく出る。

アンケートハガキより

●6700円／ぼくは『ワンダラーズフロムイース』を親にないしょで買うために、①「今日雨が降っているから塾にはバスで行く」とバス代をもらい、じつは自転車で行き、バス代を貯金箱に入れる。②おこづかいをもらう日に次にもらうぶんも前借りする。忘れた親は次のおこづかいの日にもおこづかいをくれる。貯金箱に入れる。などなどの苦労を重ね、6700円たまりました。(埼玉・中2)⇨あと2千円たまるまえに悪事がばれたりして。(F)

音楽に興味がある人には「F１シンセ」、絵を描くのが好きな人には「グラフィックエディタ」や「らくらくアニメ」、文章を書くのが好きな人には「文書作左衛門」、ゲームを作りたい人には「F１ツール」とどれもこれもそれぞれ市販ソフトと肩を並べるボリュームのあるソフトなので、何か月もアイデアがつづくかぎり楽しい友となるだろう。ただし、これも残念なのは、以前にソニーのハードを買っていてもこれらのソフトはいっさい別売（「F１シンセ」は『シンセサウルスVer.2.0』のソニー版、『文書作左衛門』はすでに市販ずみだが）はしない、ということ。音声合成のソフトやHBI-V1で取りこんだビデオの画面を使って「らくらくアニメ」でアニメーションを作るのは、かなり楽しい

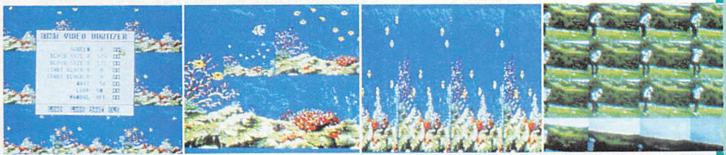
音楽、グラフィック、ワープロ、F1ツールの強力おまけつき

ソニー HB−F１XV

全体が黒一色になっただけで中身はXDJと変わらない。パソコンを使って絵や音楽やゲームを作りたい人をターゲットに、そのためのツール類のソフトがたくさんついてくる。とくにらくらくアニメは楽しい。発売は10月21日、価格は６万９,800円。

ビデオ画面をMSX2／2+にフリーズ

ソニー HBI-V1

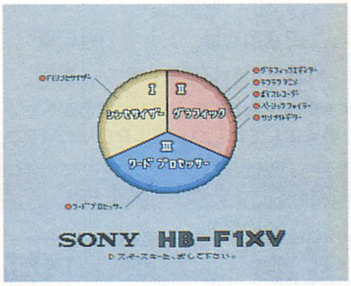


ビデオ入力で画面を取りこむツール。時間をずらして画面を分割表示することも可能だ。ゴルフのスウィングの研究や、花をモチーフにして万華鏡風の画面もいい。上の画面はディスクステーション６号のBGV。MSX２のスクリーン８と２＋の自然画の両方対応。発売は10月21日、価格は２万９,800円。

使いやすいたくさんのツールがうれしい

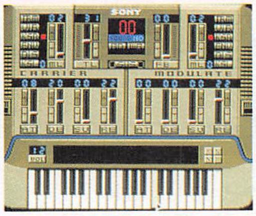
ソニー

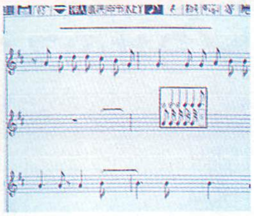
XVは３枚のクリエイティブディスクがつく。シンセと作左衛門ともろもろのツールをまとめたもの。



クリエイティブディスクNo.1 F1シンセサウルス

『シンセサウルスVer.2.0』のXV版。譜面の入力、リズムの設定、プレイなど自由自在。もちろんFM音源のソフト。





クリエイティブディスクNo.2 そのほかのツール類

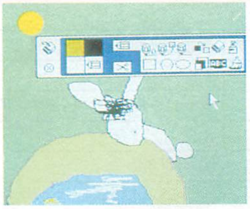
クリエイティブディスクの２枚目には上記の２つのツール以外に「F１ツール」に入っていたツールをめいっぱい収録。

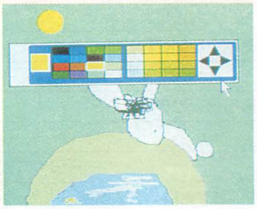
クリエイティブディスクNo.2 らくらくアニメ

グラフィックエディタで描いた絵で紙芝居的なノリのアニメを作る。もちろん音もつけられる。ちょっとやってみたくなる。

クリエイティブディスクNo.2 グラフィックエディタ

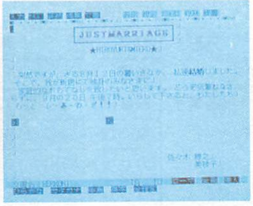
マウスを使ってクルクルお絵描き。ペイントに失敗しても復活可能。細かく描きたい人にとって申し分なし。使いやすい。





クリエイティブディスクNo.3 文書作左衛門

昨年発売のワープロソフト。プルダウン式で便利なのだけど、字が小さくて、ちょっと家庭用テレビではきつすぎるかも。



×〇ハガキ子ども相談室

静岡県浜松市の建部剛くん・13歳のアンケートハガキの表側からのご相談です。●ほんとにMSX3なんか出るのですか。⇩編集部の見解は、たぶん出ないと思う、です。もし16ビットでMSX3の企画を提案したとしても、ハードメーカーやソフトメーカーの応援がないと実現しませんし、仮に出たとしてもそれはMSXではなく、かぎりなくほかの16ビット機に近い個性のうすいものになるのではないでしょうか。

アンケートハガキより

●12連発／①「おい百円食ってみろ」「ひゃ〜食えんわ」②「どうや、おれの便秘の話は」「くだらんわ」③（モスクワで）「あいつおそいなあ」「もーすぐくるわ」④「どうや、おれの下痢の話は」「つまらんわあ」⑤ロンドンでレーガン大統領がこけた。ロン、ドン。⑥ボストンでマフィアのボスが尻もちついた。ボス、トン。⑦ワシントンでボクは尻もちついた。ワシ、トン。⑧レポーター：イカンガーさん、調子はイカンガー？　イカンガー：いかんわあ。⇨続く

広島県・広島市の関根秀明さん・35歳の、アンケートハガキの表側からのご相談です。●50音配列のキーボードをJIS配列にする方法を教えてください。⬇じつにカンタンです。POKE &HFCAD,1と入力するだけでできます。また、その逆は-1を0にするだけです。すべての機械で試したわけではありませんが、ほとんどの機械でできるはずです。……お答えはEDファンダム担当でした。

のだが。

●サンヨーは2ドライブ搭載！

新機種はWAVY70FD2で、見た目は昨年に発売になったものと変わらない。ただし、パナソニックやソニーがおまけ作戦に走っているなかで、まじめに新機種を発表したのはサンヨーだけ。で、サンヨーはディスクドライブを1基増やして、2ドライブ搭載。そのぶん、ポーズキーと連射機能がなくなった。もちろん価格も高くなったけど、プログラムを中心にやるユーザーにはうれしい。市販のゲームで、まだ2ドライブ使用のものはないけど、最近ディスクの枚数がやたら増えていることを考えると、近い将来にむけて2ドライブというのはいいかもしれない。また、コンパイラのソフトや充実したマニュアル(ファンダム班推薦)もついてくるので、まっすぐにプログラムに取り組んでいる人にはおすすめだ。

●ところで、まとめ

プログラムをやるなら2ドライブ

サンヨー　WAVY70FD2

以前ポーズボタンと連射機能のついていたところに、ディスクドライブを入れて、ついに2ドライブに。ただ1社だけのフロントローディング(ディスクの入口が前にある)のは、狭い机をもつ我々にはじつにありがたい。横だとつい斜めに差してヘッドなどをいためめがち。また、BASICコンパイラを搭載しているので、プログラムに興味のある人には便利。さらに、漢字ROMも第2水準を新たに装備で充実度アップ。付属にいろんなソフトはないけれどスーパーデータ学のアンケートでも2ドライブの人気は37.4%とCD-ROMについで第2位。いちばんユーザーの気持ちが反映されているのかもしれない。発売は10月21日、8万7,800円。

ワープロにすべてをかける人にはパナソニックが、プログラムに楽しく触れてみたいという人にはソニーが、ひたすらプログラムをやりたい人にはサンヨーがよい、と思う。

編集部では、あえて3社の新機種を性格づけてみたが、実際には甲乙つけがたい。購入するときは、買う店のアフターケアや販売価格を考慮に入れたうえで選んでほしい。

3社のスペック比較一覧

スペック表を見てもすぐに違いはわからないけど、本気で買う予定があるのならぜひ参考にしてほしい。特にROMの項目あたりをチェック。

		FS-A1WSX	HB-F1XV	WAVY70FD2
CPU		Z80A相当		
ROM		漢字BASIC 80K DISK BASIC 16K 漢字ROM (JIS第1・2水準) 256K MSX-JE 32K　辞書 512K MSX MUSIC拡張BASIC 16K 内蔵ワープロソフト 624K	漢字BASIC 80K DISK BASIC 16K 漢字ROM (JIS第1・2水準) 256K MSX-JE 32K 辞書 512K MSX MUSIC拡張BASIC 16K	漢字BASIC 80K DISK BASIC 16K 漢字ROM (JIS第1・2水準) 256K BASICコンパイラ 16K MSX MUSIC拡張BASIC 16K 単漢字変換 16K
RAM		64K		
VRAM		128K		
SRAM		16K (内蔵ワープロソフト用)	—	—
画面表示	テキスト(文字表示)	英数・かな：32文字×24行／80文字×24行 漢　字　：最大=40文字×24行		
	グラフィック	512／256ドット×212／192ドット		
	スプライト	8スプライト／ライン32画面		
	カラー	512色中16色、256色同時表示、19268色(自然画表示モード)		
サウンド	PSG	8オクターブ3重和音および1効果音		
	FM音源	9音		
外形	寸法 (mm)	高さ89×幅425×奥行292	高さ81.5×幅416.5×奥行300	高さ89×幅410×奥行334
	重量 (kg)	3.3	3.7	3.9
接続端子	映像出力	アナログRGB／ビデオ／RF／S映像出力	アナログRGB／ビデオ／RF	アナログRGB／ビデオ／RF
	音声端子	出力1	出力1	出力1
	カセット入出力	—	FSK方式、1200／2400ボー	
	プリンタ出力	セントロニクス準拠		

アンケートハガキより

●12連発(後編)／⑨リオデジャネイロでキーオとまちがえられたブラジル人がいった。「キーオじゃねえよ」⑩サンフランシスコでビスコが大安売りだった。3フランビスコ。⑪サンフランシスコでディスコが安値でオープンした。3フランディスコ。⑫ジャマイカで「チャックあいてるよ」といわれたがカバンのチャックはしまっていた。「じゃあ前か」。(京都・チェック砂場)⇨やめてくれえ。気が狂いそうだ。2ページも使ってしまったジャマイカ。(バ)

●コナミ「矩形波倶楽部」スタジオライブご招待／10月22日（日）午後2時より、キングレコード第Ⅰスタジオ（東京・文京区音羽）にて行われるライブ録音に、Mファン読者5名をご招待。希望者は、往復ハガキに住所・氏名・年令・職業（学年）・電話番号を明記のうえ、〒112東京都文京区音羽2－2－2アベニュー音羽 キングレコード株式会社・映像事業部「矩形波ライブ」MSX・FAN係まで。なお、入場整理券は先着順。郵便局へ急げ！

最新GM情報

今年の文化祭は、どこでもGMブームだろう。だから情報満載

10/21 WANDERERS FROM YS ～SUPER ARRANGE VERSION～

日本ファルコムの超人気RPG『イース』の最新作を、おなじみ難波弘之氏がフルアレンジ。氏自身のバンドである、「Sense Of Wonder」のメンバーをアーティストに迎えるなど、このアルバムに対する意気込みがうかがえる。

パンクジャズというジャンルの不思議な緊張感をうまく生かした曲。さわやかで新鮮な、ムード音楽風のオーケストラアレンジ。ギターが鳴きまくるハードロックアレンジなど。多種多様のアレンジを適材適所に配し、飽きのこない仕上がりを見せている。

オリジナルサウンドに音をつけ加えるという手法で人気の、プラスミックスもグレードアップされて2曲収録されている。

※CD2843円、テープ2369円。

（キング）

10/21 MUSIC FROM YSⅢ WANDERERS FROM YS

上のスーパーアレンジバージョンと同時にリリースされる『WANDERERS FROM YS』のオリジナルサウンドアルバム。作・編曲は日本ファルコムサウンドチーム「J.D.K」が担当。音源にはPC88を使用し、全26曲収録。うち3曲をX68000版で追加収録し、曲数を29曲としている。『イースⅠ&Ⅱ』がメロディラインの美しさに重きを置いていたのに比べ、今回はメロディラインがあまり前面に出ず、テンポ重視といった感じを受けた。ゲームの毛色的にやはりアップテンポな曲が多く、単調な感じも受けたが、逆に時折流れるスローな曲が引き立っていた。――同時にこのアルバムの楽譜集も発売になる（全26曲完全収録／税込定価1000円）。

※CD2843円、テープ2369円。

（キング）

10/21 SUPER SONIC TEAM／S.S.T. BAND G.S.M. SEGA3

GM界トップをひた走るS.S.T. BANDの3枚目。ここにきて、さらにアレンジを前面に出し、アーティストとしての地位の確立を図っている。アレンジャーも一流どころを起用している。『ターボアウトラン』はカシオペアの野呂一生氏。自分のパートであるギターが中心のアレンジをおこなっている。『スーパーモナコGP』は元サザンの国本佳宏氏。実際は走行中にBGMは流れないのだが、これはSSTのキーボーディストHIRO氏の書き下ろしテーマ。『テトリス』はディスコDJ集団M.I.D.がアレンジ。A Bの「ファイナルテイクオフ」、ORの「スプラッシュウェイブ」は、メンバー自ら、自分たちの曲は自分たちがいちばんよく知っているとばかりに、大御所に負けないアレンジをほどこしている。

※CD、テープ2500円。　（ポニー）

10/21 スーパーモナコGP・ターボアウトラン〈G.S.V.〉

セガの超人気ドライビングゲームを、一挙2タイトル完全収録したビデオ。両者共、全ステージ完全収録。ゲーム中は前方の車とコーナーしか目に入らない2つのゲームも、落ち着いて見るとなかなかこったグラフィックをしている。また、攻略もキーポイントで画面をスローにするなど、ていねい。あちこちバンバンぶつける人は、これを見てイメージトレーニングを積むとよい。ターボアウトランのクラッシュ集も面白い。映像特典として、今年2月に新宿の厚生年金ホールで行われたS.S.T.BANDライブより、『アウトラン』の「マジカル・サウンド・シャワー」の演奏風景がつく。

※カラーステレオHi-Fi60分もの、VHSのみ4944円。　（ポニー）

10/21 サイトロンG.S.M.1500シリーズ

①

②

③

①ドラゴンブリード（アイレム）＝この夏、大阪で開催されたAMショーのアンケートで一番人気だった、竜に乗り撃ちまくる横スクロールシューティングゲーム。

②鮫鮫鮫（東亜プラン）＝『究極タイガー』などで知られる東亜プランの最新作シューティング。撃って撃って撃ちまくるという、一連の傾向を色濃く受け継いだ究極シューティング。

③ドンドコドン（タイトー）＝おじいちゃんがハンマーを振り回し敵キャラをぺちゃんこにし、さらにブン投げてやっつけるという、メルヘンチック面クリアアクション。

以上、全作品オリジナルサウンドを完全収録。マキシシングルCD1500円。

（ポニー）

※このページのみ価格表示はすべて税込です。

※ポニー新譜情報＝〈11月21日〉……●『DARIUSⅡ』⇨タイトーサウンドチームZUNTATAの3枚目。アレンジがメイン。タイトルと『ナイトストライカー』を収録。CD3200円（2枚組）、テープ3200円。●テトリミックス～ユーロビート&ハウスミックスバージョン～⇨あのテトリスを、ノリのいいディスコサウンドにアレンジ。CD1500円。●クラックダウン&ゲイングランド⇨ちょっと古いけど、コンスタントな人気を保っているセガのアクションアーケード2作品を1枚に収録。1500円。●テトリス完全攻略ビデオ⇨『テトリス』を完全攻略、10万点突破を目指す。カラーモノラルHi-Fi30分もの、VHSのみ3296円。／〈12月6日〉……●マージャンギャルズグラフィティ1&2～電脳美少女図鑑～＝話題のアダルト麻雀ゲームを多数収録。すでにビデオで発売された2作品を、LD1枚にまとめたもの。60分4944円。

※キング新譜情報＝●オリジナル・アニメ・ビデオ『イース』⇨小説にもなった人気RPG『イース』をアニメ化。全7巻（各巻25分）の予定で、第1巻「序章」が11月21日、第2巻「ハダルの章」が12月21日発売。以降、順次発売予定。各4500円（VHSのみ）。●コナミBOX⇨ミニCDを数枚組にして、いろいろなアレンジを試みる。収録曲未定。12月頃発売。

※ポリスター新譜情報＝●BURAI⇨超豪華なスタッフで話題を呼んでいるRPG『BURAI』のオリジナルサウンドアルバム。11月25日発売。●スーパーリアル麻雀⇨アイドル麻雀ギャルのショーコ、ミキ、カスミのおしゃべりと歌でつづるイメージアルバム。12月21日発売。――また、来年2月頃にはオリジナルアニメビデオも発売される。どんな感じになるか楽しみ。

※アルファ新譜情報＝古代祐三氏が手がけている2作品のGM集を発売予定。1つは、エニックスのAVG『ミスティブルー』。もう1つは、あるゲーム専用機版のゲーム（まだヒミツ）。いずれも発売日未定。

※アポロン新譜情報＝『ダライアス』⇨タイトーの人気シューティング、PCエンジン版のオリジナルサウンドアルバム。11月頃発売予定。

はみだし情報

●S・S・T・BANDライブのお知らせ／★11月2日（木）サウンドコロシアムMZA（エムザ）（有楽町線・豊洲駅下車バス約7分、指定席3千円・自由席2千円（税込）。チケットは、チケットぴあ（☎03―5237―9999）、チケットセゾン（☎03―5990―9999）、九井チケットガイド（☎03―363―9999）などで取り扱い中。問い合わせは、グローバルエンタープライズ（☎03―496―3341）まで。★11月4日（金）日本芸術大学芸術学部江古田校舎、入場料1千5百円（税込）。問い合わせは、日本大学芸術学部・芸術祭実行委員会（☎03―972―2111・内線263）まで。

アンケートハガキより

●しつもん／まえまえから聞きたかったんですが、ディスク内蔵のMSXに外付けのディスクを付けると2ドライブになりますか。またそうなるとどっちがAドライブでどっちがBドライブになりますか。（岡山・原田雅彦）⇨1ドライブ内蔵型に増設ドライブを外付けすると、もちろん、2ドライブになります。しかし、その場合、外付けのドライブがAドライブになり、内蔵のドライブがCドライブになります。（パボの代理）

プレゼント係より

7月号発表までの、「さあ応募しなさい」と『プロ野球ファミリースタジアム』をのぞく「アンケートプレゼント」、さらに「2周年記念プレゼント」の発送をすべて終了しました。プレゼントに関してご不明な点などがありましたら、お電話(目次参照)か、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、ハガキでプレゼント係までお願いします。

BOOK アリスの新たなる冒険

世の中にはゲームブックというのがあるけれど、このグラフィック・アドベンチャーブック『アリスの新たなる冒険』はそれに似て非なるもの。基本的には変わらないのだが、もっと立体的に楽しめる不思議な本だ。

まず、中にとじこんであるアリスのカードを切り離して、かんたんなアリス像を作る。ゲームでいうと、いわいるキャラクタ設定だ。20の問いからなるアンケートに○×で答えて、アリスのマインド値を決定する。そのアンケートには、自分のアリスはきっとこんな性格、という思い入れが重要だ。たとえば、「お茶はレモンよりミルクを入れるのが好き」「ちょっぴりお酒を飲んでみたい」「船より飛行機が好き」といったような内容のものに答える。○が多いとマインド値が高くなるのだが、かならずしも多いことがいいとはかぎらないそうだ。高いと空想グセが強く、低いとよく考えるアリスになる。とにかくマインド値を決めたら、いよいよ出発。ここからはほぼゲームブックと同じように、短い文をよみながら、キミならどうしますか……

という選択肢にそって進んで行く。ゲームブックだと、読んでいる人の意志がそのまま物語の進行を左右するけど、この本のシステムでは、アリス自身の気持ちも物語を左右する。ようするに、読み手の選択と、アリスの選択(最初に決めたマインド値)のかねあいで、予期せぬ方向に進んだりすることもあるというわけだ。

物語は例の『不思議の 国のアリス』のその後という設定。そして、途中の経験でマインド値は増えたり減ったりして奇想天外な冒険が繰りひろげられる。

発行／辰巳出版・値段／税込880円・サイズ／B5。

BOOK ゲーム十字軍vol.2

昨年も発売した当MSX・FAN編集部の十字軍を1年分まとめた本が、今年も発売になる。すでに、十字軍のページで宣伝しているのでご承知の方も多いと思うが、あえてここでご紹介。

十字軍はもともとゲームのウル技や、質問に答えていくコーナーだけど、この本には特集の形で紹介した人気ゲームのマップや攻略記事などもいっぱいつめられている。Vol.1のときは、150以上ものゲームのなんらかの情報が掲載されていた。ハイドライド3や、イースIIをはじめシャロムのパズラーの解き方、ウルティマIVの特大ポスター(裏は激ペナ大会参加チームの全データ)などが目玉だった。今回のVol.2は注目の激ペナ2をはじめ、順不同で追っていくと、ゴーファーの野望、ゼビウス、アールタイプ、ラストハルマゲドン、スーパー大戦略、ディスクステーション、マイト・アンド・マジック1／2、クリムゾンII、水滸伝、三国志、信長の野望・戦国群雄伝、ジンギスカン、マスター・オブ・モンスターズ、ぎゅわんぶらあ自己中心派2、ザ・ゴルフ、アンジェラス、牌の魔術師、時空の花嫁、D.C.コネクション、ミッド・ガルツ、秘録・首斬り館……と全部でやっぱり150タイトル以上。また、リクエストの多い古めのゲームもフォロー。ちょっとわけのわからなかった抜け子ちゃんと穴子ちゃんの全貌を模索する記事や、本誌でも好評の記憶のラビリンスの出張寄稿も見逃せない。また、いうまでもなくエッチなゲームの桃色図鑑も忘れてはいない。

というわけで、お待たせしている発売は、多少ずれこんで10月の中旬(早いところは16日)発売。発行／徳間書店・値段／税込920円・サイズ／A5。

プレゼント さあ応募しなさい

先月に引きつづき、『激ペナ2』がらみのプレゼントがある。本物のパッケージを使ったメモがそれ。写真では上にちょこんと乗っているのがメモというわけ。このメモを発売前に見たときは、それはそれはびっくり。

●コナミより

①『激ペナ2』特製メモパッド……15名様

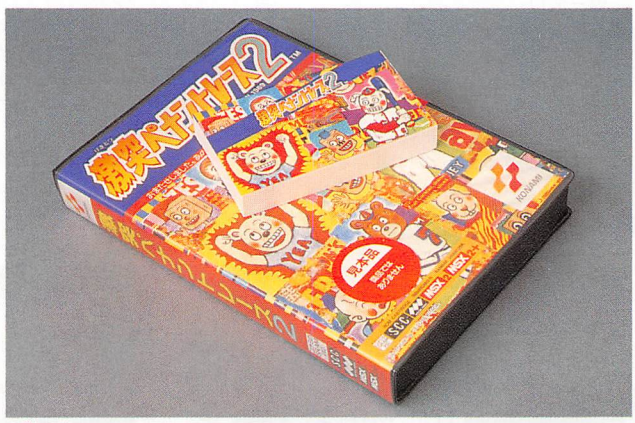
手前にはってある「見本品／商品ではありません」が気になる。メモはROMと同サイズ。

●辰巳出版より

②グラフィック・アドベンチャーブック『アリスの新たなる冒険』……3名様

絵本とゲームとゲームブックを合わせた不思議な本。

しめ切りは10月31日必着。発表は12月8日発売の1月号の欄外で。応募方法は掲示板を参照。



↑『激ペナ2』のソフトのプレゼントではないのでくれぐれもお間違いのないように……

●「さあ応募しなさい」応募要領＝官製はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号③今月号のFFBでおもしろかったコーナー一つ④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「FFB・さあ応募しなさい」係まで。●また、「おはなしこんにちわっ」へのイラストやお便り(妙な話、恋の悩み、人にいえない自己主張エトセトラ)、そのほかFFBへのご意見、ご希望をお寄せください。イラスト掲載者は全員に、それ以外はおもしろかった人に特製テレカを進呈!

FFB11月号 応募券

アンケートハガキより

●またまだだな、親父／フォーマットやテレビへの接続ができるようになった親父だったが、ある日『三国志』が壊れてできなくなったと騒いでいたので、ようすを見たらディスクが書きこみ禁止になっていただけだった。まだまだだな……。(静岡・伊原誠士郎)⇨浪人の伊原、キミが大学生になるのもまだまだだな……。おっ、こんなことをいったら殺されるぞ。本心じゃないからな、悪い。(バ)

おはなしこんにちわっ

●宮崎はアニメファンだった。これでもアニメファンは暗くないといえるのか。2千本のビデオを所有するロリコンでもあるぞ。（愛知県・野々山彰二）

だれが宮崎を暗いと断定していいといった。ひょっとしたら明るいかもしれない。ビデオをたくさん持ってるロリコンなんてここにはけっこういるぞ。

●筋肉少女帯の大槻ケンヂはラジオでアニメファンを攻撃したため、局に山のような同人誌アニメグッズが送られてきたそうですが、バボさんだいじょうぶですか。

「はずかしい人ベスト5」

・ペンネームを忘れて、はずかしい投書が本名で出てしまった人
・終末をひとりで体験してる広瀬隆
・宮崎の父
・大雪山で遭難したアニメファン
・宇野前総理

（京都・京極堂主人）

宮崎の部屋を撮るときに、別の本の下にあった「若奥様のナマ下着」を上にしたヤツがいたそうだが、そういうマスコミのほうが暗い。それこそマスコミの暴力としか思えない。宮崎の父だってえらい。しかし大雪山のアニメファンは、いえてるかもしれない。

●ある人がしゃがんで泣いてたのをなぐさめてやったのに45分も泣いた。その人は足がしびれて立てなくなっていた。（氏名不明）

結婚式で仲間に胴上げされたが、そのまま落ちて大骨折してしまった新郎とか、そのテの人々をよく「ウィークエンダー」で見ることができたが、この状況もそれに近いものがある。

●8月号のP29の右端に、1年出しつづけて当選する確率は1%とある。ぼくは頭の「うずまき」が3つもあるので約0.01パーセント（つまり1万人に1人）のなかに入るけど、1年以上出してもまだ1回もあたってないぞ。ところで「暴れん坊将軍」を見て気づいたが、彼のように将軍でも1回ではおさまらないのに、どうして水戸黄門は副将軍なのにすぐにおさまるのか。（愛知・けつおちゃん）

岐阜・田中将司⇨へん。おタク、へん。不気味な話をアートっぽいタッチでカバーしてはいるが、この、人をモノとしか思わない残虐さって、この時節がら、ヒジョーにアブナかったりするんじゃないか、ひょっとして

やはり、「ぼくは母性本能をくすぐるタイプ」とビラビラの服で『お嬢サンバ』を熱唱する松平健が結婚できない原因はそこにあるのかもしれないぞ。ぜんぜん関係ないが。

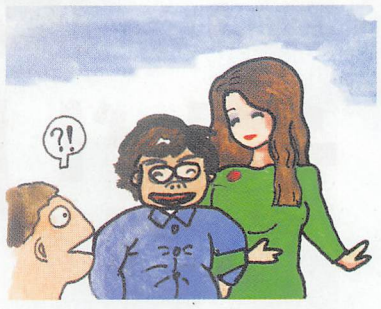
今月は宮崎ネタで通そうと思ったが、時期のズレと読者からのハガキでふくらむのがめんどうなのでやめた。

ところで、住所も名前もなく、ワープロで、「アニメファン」をバカにするわたしに抗議してきた、たぶんアニメファンかもしれないキミ。キミがはずかしい思いをしたいのなら、住所と名前を書いておなじものを送ってきなさい。載せてあげるから。

暮らしの適当手帖

11月のテーマ：よくわからない

わかりやすかったことがわかりにくくなっている。子どもの特長といえば「あからさまに背が小さい」ことだったのに、最近の子どもは（けっして「いまどきの」とは書きたくないのだが）時として異常にでかい。そこにいるのが信じられないほどの美人が、チビでデブでメガネでハゲの男とすごく楽しそうにデートしていたりとか、「ものまね王座決定戦」で1回戦のために出ていると知っていながら出る鈴木末吉とか、だれも知らないパルとか、意地でも四天王を優勝からはずすために優勝させられた原田ゆかりや篠塚真由美（たしかむかし『パパはもうれつ』でデビューしたはず）とか、よくわからないことは日本に多いかもしれない。よくわからないが。



●踊り狂いながら焼くステーキ

日本にあるフランス料理の店なのに、フランス語で注文を聞きにくるフランス人の店員とか、「レッドロブスター」なんかで使っている、注文してもことばの通じないどこかの国から来た従業員とか、日本人の顔をしていても日本語を話せない新宿に多くいる方々とか、不可解な店員も多い。そういえば「THE WINE BAR」では店員が目のまえで踊り狂いながらステーキを焼いてくれる。あの店員の私生活はどうなんだろう。

居酒屋チェーン「すずめのおやど」では、店員を呼ぶのに木の板を木づちでたたいて呼ぶが、板にでっかく「飛んでまいります」と書いてあるのもなにか笑える。

●レーガンの水玉には角があった

よくわからない発言といえば、もっとも存在感のない首相、海部俊樹の「ブッシュ大統領のネクタイの水玉模様は丸ではなくてすこし角があった」や、笹川良一の「わたしは今日までまったく悪いことをしないで生きてきた。32歳のときから考えると半世紀以上もなにも罪を犯さずやってきた」（この32歳というのはなにか）。わかりやすいといえば、吉本をクビになったあとの「ホンマにわしはアホや」（横山やすし）というのがあるが。

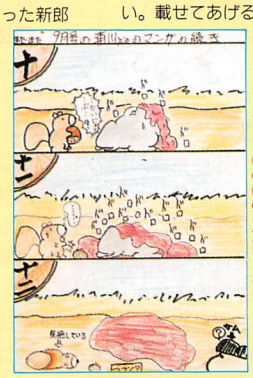
●日本の映画と芸名

映画タイトルにもよくわからないものが多い。若大将シリーズでも『ブラボー若大将』は認めても『リオの若大将』はなんかイヤだ。駅前シリーズでも『駅前弁当』はいいけど、『喜劇・駅前茶釜』はやっぱりへんだ。『ハイティーンやくざ』『高校生番長・棒立てあそび』『でんきくらげ・可愛い悪魔』『バカが戦車でやって来る』『恐喝こそわが人生』『兇状流れドス』『タリラリラン高校生』『処女ゲバゲバ』『よさこい旅行』『牛乳屋フランキー』など日本のよき時代ならではのものを感じるが、一連のもののなかでいちばんよくわからないのは「兵隊ヤクザシリーズ」だ。

もうひとつ、よくわからないものに、「芸名」がある。田辺マスコミ、リーガル天才秀才、今喜多代、今中マストン、Wモアモア、高峰洋才・和才、雷門助六、紅屋おかめ、林屋ラブ平。とりあげていればキリがない。

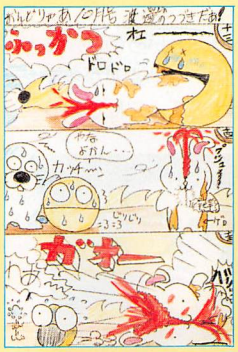
●わかりやすかった最近の事件

よくわかるといえば、9月下旬に横浜で起こった事件。「ステレオがうるさい」といわれただけで、わざわざ屋根裏をつたってとなりの会社員の部屋に忍びこみ、刺し殺したうえ、自殺に見せようと思ってガス栓をひねった。しかし、ガス栓をひねって自分を刺す人もあまりいないし、天井だって入ったあとは残っているし、しかも、犯人の東工大生はいかにもイヤなヤツという顔をしていて、殺された会社員はいかにも善人の顔をしているのが、近ごろにはめずらしくわかりやすいではないか。



福岡・長井げしょ⇩1月遅れの第4話、これをバージョン3とする。ほのぼの路線でいくと思いきや、気持ち悪くなってしまった。唯一の希望はニューキャラクター・サム。今後の明るい展開を願ってるぞ。スライムになったぽのぽのに負けるな！

千葉・竹井宗一⇩バージョン1の第5話、意味がないところがいい。一話で完結しているところもいい。前編を知らなくても楽しめるこの路線、さらにバージョン1の第6話をかく諸君も、この路線を継承してくれるのを期待しているぞ



埼玉・岩瀬弘一⇩バージョン2の第5話、時節がらスプラッタはアブナいっていうんのに！やはり第1話がそもそもキモチ悪かったのか!?ところでおぶぶぽーのなかから出現するものの正体やいかに。オチはつけろよな

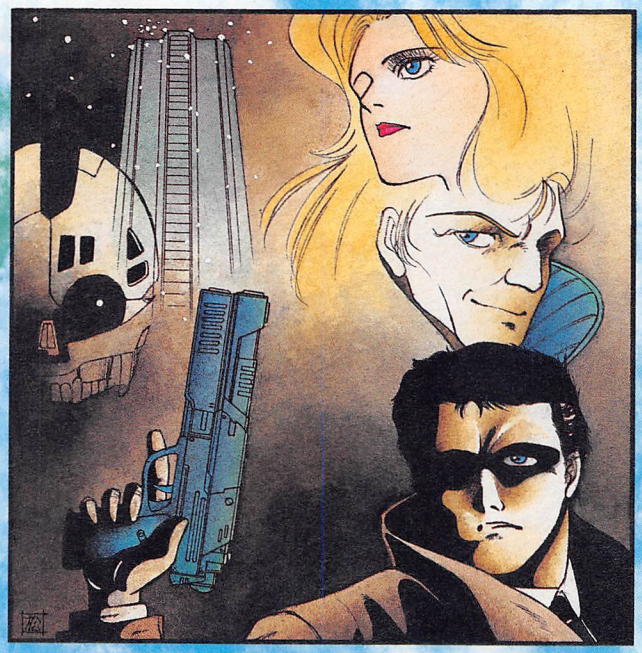
★イラスト・評＝野見山つつじ

アンケートハガキより

●しつもん②／掲示板には「人にいえない自己主張」とあるが、人にいえないことを全国6千万の読者に知ってもらうのはなんともおかしい。どういうことなんですか。説明してください。（兵庫・山岡洋二郎）⇨はずかしいところがカユイとか、虫に刺されたとか、いえないけどいいたいことは多々あるが、そんなこともペンネームでなら心にしまっておかなくても発散できるではないかという希望の園だ。遠慮なく送れ。本名で載せてあげるから。（バ）

第7回 ■■■■■■■ゲームの深層に潜む宝物を探し出せ！

記憶のラビリンス



「スナッチャー」ギリアン・シードとは誰なのか？

登場人物がおもしろいと、ゲームのノリが違ってくる！

うわさによると『スナッチャー2』というのが出るらしい。これはあくまでウワサの段階でどこに聞いても確定情報はないので、あくまでウワサとして読んでいただきたい。もちろん、『スナッチャー』をプレイした人にとっては、時期を除けば確信に近いことなので「遅すぎるぐらいだっ／」とどなる人もいるかもしれない。あまり大きな声でどなって、となりの人をおどろかせないように。

まっ、「2」の情報はひとつもないので、ここらで懸案だった『スナッチャー』のラビリンスをお届けしたい、と思うわけである。

懸案だった、というのは、このゲーム、扱いたい要素が多すぎて、ひとつのテーマにしぼって考えてみることができなかったから。でも、「2」が出てから前作のことを書くのもマヌケなので、ね。

しぶいシードさん

『スナッチャー』は、最近のアドベンチャーゲームの中では出色の作品である、まずこれが前提／　ゲームスタートからサスペンスの糸が切れない、まずはこれがゲームの最低条件だと思うが、ここは問題なし。これには、一見中途半端な形で入っているように思えるスナッチャーたちとのアクションによる銃撃戦が効いていると思うがどうだろう。これがあるせいで、次の展開に行くときや、部屋に入るときにけっこうハラハラさせられるのだ。序盤では、こんなのへでもないが、後半になると謎解きのほうに夢中になっていて、けっこうあわててしまうのだ。

謎解きに夢中になれる、というのも、ほめ言葉というかおせじではない。ひとつひとつ、真相が明らかになっていく、という演出がうまい。わかっているのにコマンドが出てこない、というもどかしさもまったくないとはいわないが、かなり少ない。

設定自体はワリと安っぽい。その安っぽい設定でこれだけ楽しめるのは、やはり登場人物のおもしろさ、リアリティーがあるとはいわないが個性的で楽しげなせいではないかと思う。

中でも出色は中国人ナポレオンで、いったい何をやって暮らしているのかはしらないが、ネオ・コウベシティをうろついては、情報を仕入れたり、何者かに狙われたり、ジャンカーに会ったりしてくれる。ゲームも、中盤までは、この男に会うたびに一歩一歩先に進んでいく、という感じがする。それだけ重要人物なのに、最後に悲壮に死んだりせず、ふっといなくなってしまうところが、ふつうっぽくていい。自分がかわいい、というのは、生身の人間の証拠だ。他に男ではランダム。賞金かせぎの信用ならぬ奴、ということ

なぞの中国人ナポレオン!!　憎めない性格だ!!

あるときはサンタクロース

あるときは、ジプシー!?

そしてあるときは呼びこみ／

たんなるインゴージジイだっ／

で登場するが、主人公の命を3度も救って、最後には壮絶な死をとげる。でも、残念ながらナポレオンとは反対の理由でリアリティーがないところがかわいそう。

同じ死ぬにしても、ハリーは自分から勇敢に、というわけではないところが涙をそそる。ゲームをしていて、この人が死ぬところに本当にウルウルしてしまった。

さて、女性の登場人物ではどうか？　誰が一番好きか？　なんてアンケートとったら、誰がクイーンになると思う？　はっきりいって私は踊り子のイザベラです。出演回数は少ないけどなかなか素直そうでいい。その他、カトリーヌ、ミカ、ジェミーと登場する。この3人の美人の中では、ジェミーがいいな。ジェミーは、多分3人の中では最年長だと思う。やはり年をとると、若い女のコには興味なくなるのだろうか？　などど個人的なカンガイにひたっている場合ではない。そう、ジェミーの話にもっていったのは他でもない、ジェミーとシードの過去を探りたい、というのが今月の主題だったのだ。

2人についてはあまりにも語られていないところが不審なのだ。

最高に悲しいシーンなのだ

ギリアン・シードアンドロイド説！　どうだっ！

スナッチャーの出現は、2039年。ネオ・コウベシティを中心にしている。その50年前の1991年に、モスクワのチェルノートン研究所で原因不明の大爆発が起こり、バイオハザードが吹き荒れ、ユーラシア大陸の80%にある多数の人々が死んでしまっている。マニュアルにしっかり書かれているバイオハザードは、単にネオ・コウベがサイバーパンクっぽくなっている、ということの説明にすぎないのか、といちおう疑ってみよう。

だが、これだけわざとらしく書かれていることや、スナッチャーたちの背後に、赤の広場や、モスクワの地図、といったソビエト関係の絵や写真がふんだんに出てくる、といったことを考えても、このバイオハザードとスナッチャーとは何らかの関係がある、と考えたい。

それから、不自然な設定としては、ジェミーとシードが2人とも3年前から記憶喪失だ、ということ。これは端的に謎である。私としては、この3つの事柄に関連性がある、と考えたい。

他に謎としては、チェルノートン研究所では何を研究していたのか？　たぶん、バイオテクノロジーでしょう。スナッチャーが、人工の皮ふをかぶったロボット状の人間、というのはそう考えるとツジツマが合わない。もっと、バイオっぽいほうが合っている。スナッチャー自体ははっきりいってソビエトの(あくまでこれはフィクションの上でのことですからね！)陰謀なのだ。もちろん、何のためかはわからないが……。

シードとジェミーは年令はだいたい30歳ぐらい。バイオハザードから20年経ってから生まれた計算になる。しかし果たしてそうか？　なぜシードはジャンカーに配属されたのか？

ここからは完全に推理の領域だが、このジェミーとシードはアンドロイドだーっ！　ということ。やっぱ、スナッチャーをさし向けた組織に対立する組織がさし向けたという仮説、「2」で判明するとは思うのだが……。

ギリアンの前に現われる女のコ図鑑

ミカ・スレイトン

「スナッチャー」といえばミカ！　と条件反射する人もいるかもね。東洋系の美女である。

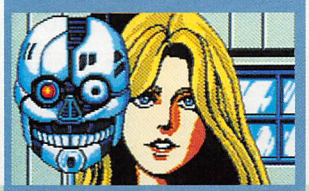
カトリーヌ・ギブソン

若い、かわいい、わがままの3拍子そろったギャル。シャワーシーンもサービスしてくれた。

イザベル

庶民的な感じの美女、イザベル。私としてはこの人がイチ押しである。肉感的でもあることだし。

ジェミー



いきなり、スナッチャーのお面を持って登場するジェミー。やはり美しい！

スナッチャー！

スナッチャーながら、なかなか色っぽい。恋人がスナッチャーだったらどーする？　なんてね。

『スナッチャー』に出てくる女のコの中で一番サービスがいいのはなんといってもカトリーヌだ。行方不明になったと思ったら、なんと、シードの家でシャワーを浴びている。シャワーシーンもばっちり見せてくれるのは、正直うれしい。Hだけのソフトをプレイするのは悲しいものがあるが、ふつうのゲームに、こういう形ではさみこまれるのはいいなー、と思う。

性格的にいいのがダンサーのイザベル。頭に手を当てているポーズにしびれるのは私だけだろうか。

ジェミーは、元の奥さんというわけで、やはり別格だ。色気があっていい。ミカ・スレイトンは受け付けということだが、いまいちガードが固すぎて、かわいげがないなー、と思う。意外にいい女だと思うのが、実はスナッチャーの女だ。この後、見るもおぞましい姿に変身するのだが……。この女ホホを押さえているポーズがイザベル・アジャーニのようでいい。アジャーニも一時期ホホを押さえてばかりいたのでエイズではないか、とウワサされたことがあったっけ。

ウフッ！　こういうシーンは嫌いじゃないでしゅー！

FAN-NEWS

野球道

日本クリエイト
☎052-824-2493
11月発売予定

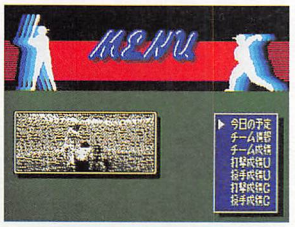
媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	7,700円(タケルのみ)

シミュレーションといえばウォーゲームが主流だけど、野球のシミュレーションも楽しいぞっ！　監督になった気分で130試合の長丁場を制すのだっ！

監督の仕事が朝からビッシリなのだっ!!

野球ゲームとひとくちにいってもいろいろあるが、アクションタイプのものにくらべて地味だけど、深みというか、しぶみがウリなのがシミュレーションタイプの野球ゲーム。いまのところ、このタイプではNo.1のデキなのがこの『野球道』だ。

シミュレーションて何をシミュレートするのか？　ずばり監督だ。監督なんて、ベンチに座って、選手の交代だけしてればいいってもんじゃない！　というのが、このゲームをプレイしてみるとわかるはず。

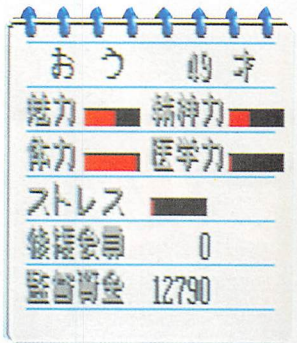


メインのメニュー画面

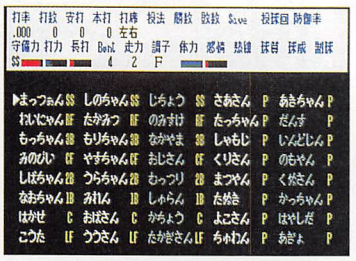
監督のする仕事は、このゲームでは12種類。選手を鍛える練習以外は、すべて監督そのもののパワーをアップさせることに使う。禅寺に行って精神修養したり、病院で健康管理、スポーツ新聞の記者に情報を流して魅力を高めたり、後援会に顔を出してみたり。

これが監督のする仕事一覧ね!!

監督の12の仕事。お金がかかるコマンドは、精神修養(10)、健康管理(20)、選手会(50)、監督賞(100)、後援会(5)の4つ。後はタダ。選手会というのは自費で選手にごちそうして、ゴキゲンをとるというコソクな手。もちろん基本は個人練習、全員練習でチームを鍛えたり、バテ気味の選手を休ませたり。



これが監督のパラメータ。ストレスはたまってないほうがいいに決まってるが、後は多いほうがいい。医学力と、精神力を思いきりきたえたいところ。



これだけいる選手のパラメータ、管理しきれない。

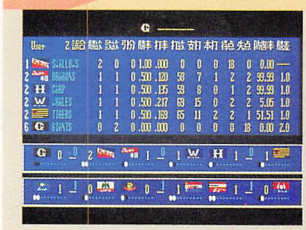
こんなこと選手達の動きに関係ない、って思うかもしれないけど、そんなこたーない。監督がマスコミでよく書かれていたり、選手のことほめてれば「ガンバロー！」という気になるし、元気いっぱいで、ノックを手伝ったりしたら選手のヤル気も向上したりする。精神力だって、ピンチに監督が浮き足だったら、選手もビビるし、と監督というのは、野球のことだけ知っていればいいというものではないのだ。

チームの総合体力をあげるのは練習だ！

このゲームはそんなこんなの苦労を経て、自分のチームを優勝に導く、という目的を達成するもの。全130試合をこなすわけだが、試合中は選手交代とか指示を与えるといったこと以外は手が出せない。自分で投げたり、打ったりできないわけ。んー、そんなのじれったいよー、と思う人もいるかも。でも、これだけのことでも、いかに微妙な選手心理をつかみ、やる気を出させ、実力を上げていくかというのは、やってみればヤミツキになる。

だから、これは監督という職業を選んで、ペナントレースというダンジョンを歩いていくRPGのようなもの、といえそう。

リーグの状態はこんなん!!



6チームの順位表。ペナントをとるためには、上にいるチームをたたくのが鉄則。多少無理してでも、いい投手をぶつけることが必要だ。

投手防御率。かなり、細かい部分まで記録が残るので、勝敗が決まってしまっても、ヘロヘロのピッチャーを投げ続けさせるのは考えものだ。

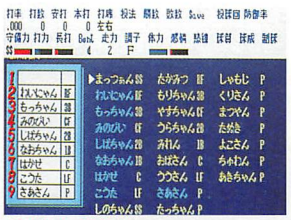
いくら投手ががんばっても打たなきゃ勝てない。打撃10傑に最低2人はいないと、勝ち進むのはむずかしい。いなけりゃ、トレードでとるしかないね。

実戦では代打・代走・継投と休むヒマもなし!!

RPGにはキャラクタメイキングがある。これにもある。一番最初に監督としての自分のキャラをランダムで選ぶ。パラメータは、年齢、生まれ月、魅力、精神力、体力、ストレス、資金、後援会力、医学力の9つ。生まれ月がどうした、ってなもんだが、選手との相性に関係するのだ。それから、資金は選手にごちそうしたりするための資金。後援会力は資金が足りなくなったときの援助金に影響するのだ。

同じ頭脳を持っていたとしても、例えば中日の星野監督と、巨人の藤田監督とでは持ち味が違う。西武の森監督と近鉄の仰木監督でも全然違ってる。その違ったところを生かしつつ、ダメな点を強化して、ペナントに挑む、というのがこのゲーム。

130試合、つねに好調を保つのは大変。不調時をいかに短くするかが勝利をつかむこつだ。



スタメン決定!

試合中。審判が大きい!

さあ、逆点のチャンスだ!

セの優勝チームとパの優勝候補のチームはこんなんです

選手は、1、2軍合わせて56人。うち40人がバッター。バッターには年齢や生まれ月に始まって守備位置、バント力に至るまで10数個もパラメータを持っている。16人いる投手のパラメータは5つ。まずは、このパラメータをつかんで、1軍選手を選ぶのが最初の仕事。1日のお仕事、つまり禅寺に行ったり、選手を鍛えたりを消化したら試合開始。

試合では、まずピッチャーとスタメンを選ぶ。試合が始まったら、選手のプレイを見ている。打ってくれ!　とか押さえてくれっ!　とか祈りつつ試合に注視していく。

祈るだけではムナシイので、いろいろ指示を与える。バッティングではバント、スクイズ、ウェイティング、ヒットエンドラン、犠牲フライ狙い、進塁打狙いなど。もちろん、これはランナーが出ているときのこと。もちろん、代打や代走を出すことも可能。ランナーには、盗塁の指示もできて、中でも「絶対」というのは、何があろうと盗塁しろ、というもの。

守りでは、ピッチャー交代の他、一球入魂というのがある。2アウト満塁、カウント2−3なんてときに、気合いを入れるのだ。これに似た、バッターへの指示?　が祈り!　運命だね。

BUFFALOES

投手	投法	熟練	球質	球威	制球力	打者	年齢	生月	年俸	打席	打力	長打力	走力	守備力	最適守備	バント力
あわの	2	95	29	71	220	ほういし	31	10	56	1	58	23	4	222	4	3
おの	2	164	43	65	212	はらい	37	4	55	2	62	10	2	240	8	4
やまざき	1	45	23	51	208	うずき	26	11	19	1	51	53	1	240	9	2
たかやなぎ	1	20	26	52	228	うらいあんと	28	5	48	2	65	106	1	234	7	1
むらた	2	245	32	34	218	うらかみ	24	8	18	1	53	45	1	198	5	1
さとう	2	21	17	36	229	どっとそむ	30	10	31	2	60	30	1	230	3	1
やまむら	1	36	31	51	210	はました	27	11	23	1	41	30	1	232	2	5
よしい	1	26	14	50	212	あきし	29	5	14	1	31	21	1	216	6	5
いしもと	2	90	40	61	196	ほのうえ	30	4	7	1	38	17	2	232	4	4
かとう	1	45	32	59	193	おせき	26	8	7	2	43	44	1	242	8	2
たにざき	1	16	40	50	204	うりはし	38	8	25	2	58	42	2	240	9	1
ふくや	1	39	47	62	193	はわぐち	37	4	29	2	58	28	1	241	7	1
きのした	2	9	37	76	189	あねむら	26	8	25	1	52	38	1	218	5	3
こやま	1	85	29	34	217	あだ	36	6	23	1	52	39	1	196	3	1
ささき	1	71	34	42	217	うるくぼ	25	6	8	1	48	11	1	238	2	4
たぐち	2	1	30	40	200	あに	31	3	7	1	40	4	2	208	6	5

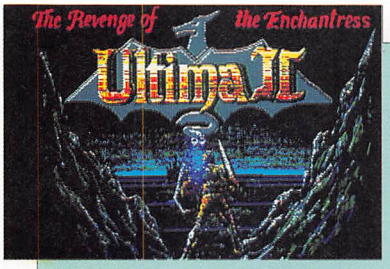
GIANTS

投手	投法	熟練	球質	球威	制球力	打者	年齢	生月	年俸	打席	打力	長打力	走力	守備力	最適守備	バント力
くわた	1	94	29	65	220	なかはと	35	1	52	1	61	34	1	225	5	1
さいとう	1	71	32	71	214	かつろ	26	9	9	1	59	10	3	221	6	5
まきはら	1	184	25	73	211	しのづき	32	7	58	2	67	15	1	228	4	3
こうだ	1	23	26	78	215	たつ	31	7	66	1	60	60	1	221	7	1
がりくそん	1	220	25	57	223	くろうて	36	9	180	2	68	55	1	236	8	1
ますだ	2	1	30	40	200	おかだき	28	6	20	2	56	12	1	227	3	5
ひろた	1	18	22	78	209	こまど	27	9	28	2	59	34	1	237	9	2
すみ	2	143	29	90	196	やまくり	34	9	45	1	47	35	1	232	2	2
かとり	1	154	34	60	219	さとる	27	6	6	1	55	10	5	245	5	1
かとう	1	245	34	59	206	かわり	25	9	10	3	45	13	1	236	6	5
みずの	1	70	27	72	213	とすえ	31	10	12	2	52	40	1	239	4	2
やまだ	1	3	118	67	210	こうと	28	7	12	1	54	17	3	221	7	5
みやもと	2	27	42	86	197	いのうて	23	7	6	1	59	10	1	245	8	1
まつばら	2	3	28	77	201	みのど	37	3	46	1	58	40	3	239	3	4
はしもと	1	1	30	40	200	る	25	10	15	1	52	58	1	232	9	2
まつたに	1	1	30	40	200	なかと	33	2	35	1	56	40	1	229	2	3

LIONS

投手	投法	熟練	球質	球威	制球力	打者	年齢	生月	年俸	打席	打力	長打力	走力	守備力	最適守備	バント力
くどう	2	152	33	68	204	いらの	34	6	57	3	58	11	3	241	8	5
わたなべ	1	147	37	66	207	うじの	26	4	8	1	21	64	1	237	6	5
かく	1	107	27	55	218	あきはま	27	4	67	1	55	75	3	230	7	1
まつぬまひろ	1	245	40	53	215	いよはら	22	8	53	1	59	63	1	228	3	1
たかやま	1	13	37	40	200	ばあくるる	27	10	44	2	55	99	1	238	9	1
もりやま	1	37	19	40	224	ひしげ	33	9	100	1	60	38	3	217	5	4
にしもと	1	27	31	28	207	あかだ	23	2	8	1	30	10	1	245	2	5
くろはら	1	28	33	41	208	つず	31	10	43	1	55	14	4	232	4	5
やまね	1	245	27	40	224	おしたけ	28	1	18	2	53	18	2	243	8	5
まつぬままさ	1	238	32	48	215	えいけ	30	10	16	1	43	3	1	227	6	1
おかもと	1	13	32	76	201	いたぶら	32	1	18	1	50	20	3	240	7	5
ひろせ	2	26	35	30	189	いろはし	32	1	18	1	58	13	2	237	3	6
はらぐち	2	7	40	29	218	あげ	27	12	19	2	51	26	1	240	9	3
まえだ	2	5	30	40	213	あなべ	23	5	12	1	48	35	1	215	5	4
おだ	2	18	22	52	206	ほおくぼ	22	2	10	1	44	40	1	245	2	2
かめい	2	1	30	36	133	どらしの	25	6	16	1	48	27	3	233	4	5

※打者は40人中16人のみ掲載。「打席」の数字は、1が右打ち、2が左打ち、3がスイッチ。投手の「投法」は1が右投げ、2が左投げ。



ウルティマII

タイムドアで時代をめぐり、世界ははるかなる宇宙までひろがっていく……。ウルティマIIは広大な世界を旅する、究極のロールプレイングだ!!

ポニーキャニオン	
☎03-221-3161	
発売中	
媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	7,800円

キャラクタづくりは目的を持って

ウルティマIIの旅はキャラクタづくりからもうはじまっていた。なんの変哲もない、文字と数字で構成された、キャラクタ作成の画面を見つめているうちに、いつのまにかムキになってパラメータを設定していた。「バランスのとれた魔術師がつくりたい」。与えられた30のポイントを、力と知力にやや重点をおいて配分してゆく。ポイントを配分し終わると、こんどは種族の選択だ。魔術師なのだからとエルフを選択したところ、おや？素早さが少しあがったぞ。どうやら種族によって能力が変化するようだ。つぎは性別の選択で、もしかしたらと思い女を選択すると、魅力が10ポイントもあがった。職業の選択ではとうぜん魔術師。職業でも能力は変化した。なまえを入力し、保存を終えて、まあまあバランスのとれた魔術師「えむふぁん」が誕生し、ひとり満足していた。

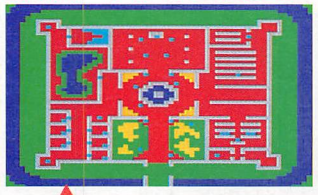
なにやら意味ありげなメッセージが。ゲーム開始とキャラクタ作成の選択画面

ここでウルティマIIの世界をちょっとのぞき見

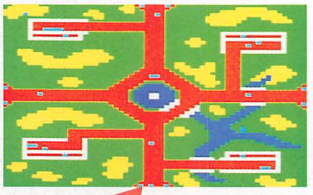
旅立つまえに、ちょっと世界をのぞいてみよう。

はじめの世界はちょうど世界地図によく似ていて、ウルティマIIの舞台が地球だとひとめでわかる。旅はアメリカ大陸のニューヨークのあたりからはじまる。反対側のイギリスにあたるちいさな島に、ロードブリティッシュ城があり、そのすぐ下にはだれもがはじめにたちよるであろう、リンダの町がある。ここで武器や防具など、あるていど旅に必要なものはそろえられるし、パブで情報も得られる。

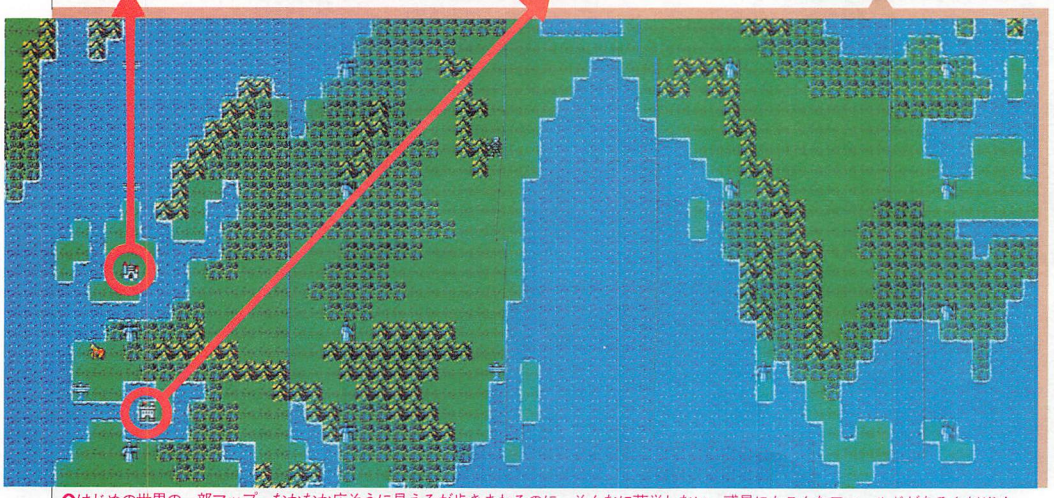
これがロードブリティッシュ城の全体図



中央に泉のあるリンダの町の全体図



世界地図によく似た、現代の全体図



はじめの世界の一部マップ。なかなか広そうに見えるが歩きまわるのに、そんなに苦労しない。惑星にもこんなフィールドがあるんだぞ！

キャラクタをつくる手順

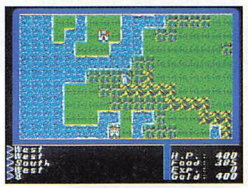
最初の画面で「キャラクターさくせい」を選んだら、①与えられた30のポイントを強さ、素早さ、体力、魅力、賢明さ、知力の6つの要素に振り分ける。つぎに②種族を人間、エルフ、ドワーフ、ボビットの中から選び、③性別を決め、④職業を戦士、僧侶、魔術師、盗賊の中から選んで、⑤名前を入力してできあがり。②～④では能力が変化する。⑥保存するか聞いてきたとき、「NO」と答えてつくりなおすこともできる。

まずはともあれウルティマしてみた

旅に出た直後の場所。すぐ右に入江が見える

旅にでた「えむふぁん」のほうりだされたところには、見わたすかぎり何もない、ちいさな入江の近く。どうしたものかと思いつつ、とりあえず上のほうへと進んでいった。しばらくいくと、大陸と大陸のつなぎめのようなところについた。町や洞窟の探検に、はやる気持ちから先へ先へとえむふぁんは進む。左の大陸を、平地づたいに進んでいくと、左の島に城が見える。城にいこうとうろうろしていたら、「あれ？　すぐ下のところに町があるぞ」。

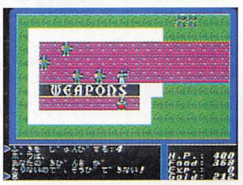
あの城へはどうやっていけばいいんだ？



と、思ってうろうろしてたら下に町がみえた

町に入ると外壁のところにリンダと書いてある。どうやら町の名前らしい。そばにいた衛兵に話しかけると「税金を払え！」といわれた。ウルティマIIの世界でも脱税者が多いのかなどと思いつつ、赤レンガの道にそって進んでいく。道は右に枝わかれしていて、右にいくと乗り物屋が馬を売っていた。いまはべつだん必要ないので、もどって上のほうにいくと、噴水でもあるのだろうか、泉が見える。レンガの道はそこで4方向に分かれている。町の大きさが知りたかったのもあり、泉の上のほうへと続く道を進んでいくと、武器屋があった。武器屋にはダガー、メイス、アックス、ボウなど、いくつかの武器が売られていて、その中からボウ（弓矢）を買うことにした。さすがに4番目の武器だけあって、188ゴールドした。あとでわかったことだけど、魅力によって買う物の値段がちがうらしい（うーむ、魅力を大きくすればよかった）。さっそくボウを装備しようとしたら「ん？　機敏さがたりないので装備できない!?」失った188ゴールドのショックが大きい（機敏さも大きくすればよかった//）。町にはこのほかにパブと防具屋があり、パブではバーテンにチップをやると情報が聞けるが、チップをわたす金額が、100単位になっているからたまらない。防具はほしかったが、武器と同じめにあったら恐いので、ここはいったん町を出て、魔物を倒してお金をかせごうかと、意気揚々と町を出た。

どれにしようかな。フェザーって銃のこと？



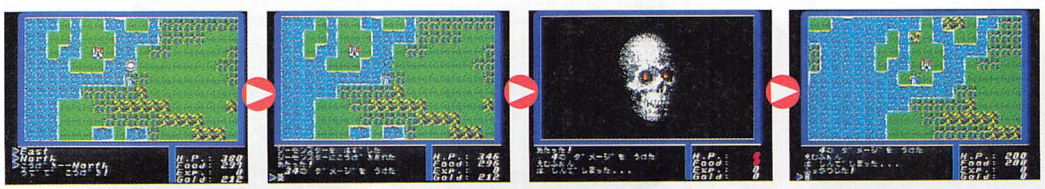
あれ、れ、れ？　ひどーい！　装備できない

町を出てちょっと歩いたら、右上のほうに青い何かが現れた。近よっていったら、途中で消えてしまった。あれがタイムドアか？　しょうがなくもどろうとしたとき、海の上に海ヘビの魔物が現れた。

あっ！　あの青いものはいったいなんだろう？

モンスターとの戦い、そして死

魔物に近付くといきなり20のダメージをくらった。すかさずえむふぁんの攻撃。「あ、あたらない／　でも、攻撃力があっても弱いヤツっているからなあ」。とあさはかなえむふぁん。魔物はコンスタントに20〜40のダメージをあたえてくる。「もしかしたらとても強いヤツなのかな？　でもはじめからそんなヤツがでてくるかなあ」。そうこうしているうちに、ふと気が付くとH．P．が50を割っていた。時すでに遅し。あわれえむふぁんは最期の一撃をくらい、死んでしまった。画面にはでっかい「どくろ」が。魔物を1匹も倒せずに、死んでしまったショックから、しばらくぼ〜っとしていたら、えむふぁんは一文なしになって復活した。



やみくもに戦う若きえむふぁん。まだ魔物に一撃もあたえていないが、えむふぁんはどんどんH．P．が減ってゆく。「もしかして、オレってロールプレイングおんちなのかな？」と思っているうちに……。えむふぁんよやすらかに眠れ。おや？　生きかえったゾ！

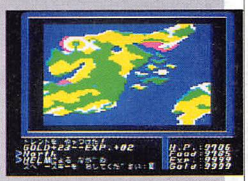
広大なストーリーが熱くさせる

ウルティマIIは、広大なストーリーが売りもの。キミはタイムドアを使い、時間をこえ、現代から伝説の時代、大昔、昔、未来へと5つの時代を旅することになるだろう。地上もまた、時代とともに変化してゆく。すべてが陸つづきの伝説の時代から、船や飛行機がなければ移動がとても困難な未来の世界へと、とても凝っている。

タイムワープ！　ここはどこ、私はだれ？　の気分

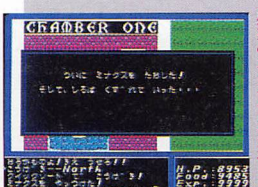
そしてキミは未来でシャトルを手に入れ、宇宙へと旅立つことになるだろう。宇宙にはいくつかの惑星があり、それぞれに大地がある。惑星ではいろいろなできごとがキミを待ちうけているのだ。

流れる星の中、「地球よ、さらば！」なんてね



ある惑星の全体図。ここまでこれるかな？

忘れてはならないのが洞窟や塔での探検。複雑に入り組んだ、迷路のような通路の中、手強い魔物がつぎつぎに襲いかかってくるぞ。



ミナクスの最期。これから感動のエンディングが……

MSX NEWS

アレスタ2

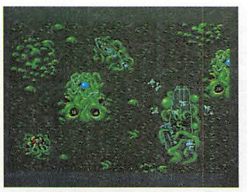
コンパイル
☎082-263-6165
11月下旬発売予定

媒　体	2DD MSX-Audio
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価　格	未定

宇宙からの侵略軍バーガントが次々世界を制服。地球を救うため消息不明になったレイ・ワイゼンに代わり、エリノア・ワイゼンがアレスタ2に搭乗！

ストーリーは前作の20年後

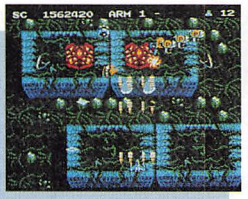
環境維持コンピュータDIA51が暴走し、産み出された奇形植物に侵略された地球を救うべく、レイ・ワイゼンがこれらの破壊に出撃したのは、前回のお話。ところが、DIA51は宇宙にいる植物進化系人類バーガントを呼び寄せ、20年後になって大挙してやってきた。レイ・ワイゼンのアレスタ部隊も敗れ、たのみはアレスタ2の出撃だけとなった。



敵にふつうの戦力はなすすべもなかった

ディテールにこった背景

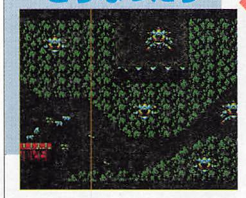
1面あたりの長さは前作とほぼ同じ長さ、面の数も8ステージと変わらないものの、背景のグラフィックは細かいところまでしっかり書きこまれていて、画面のキレイさでは、前作をかなり上まわっている。



これが……

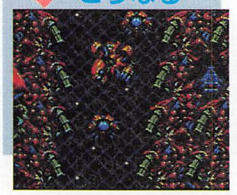
これでもけっこう気味が悪かったが……

こうなったり



目がよけいに気持ち悪くさせている!?

こうなる



森はより森らしく見せたつくりに

キャラクタはよりリアルに

キレイな背景のわりにはキャラクタが似たようなのばかりだったり、どうも数ばかりでいまいちだった。だが今回のキャラも背景と同じく1つ1つの色が細かく、数や動きのパターンも豊富になり、やっつけがいがあるというか見がいのあるものになっている。ボスも地上だけだったが、縦1画面分ある飛行機も出てくる。

カッコイイボスキャラも

ロボットタイプも出現！

中ボスにはロボットの型をしたものが初登場。強さはどんなものかな？

リアルできもちワルイ～

大ボスは金属っぽいものだが、まわりの植物がワキワキしている

声の出るビジュアルシーン!!

セガ・マスターシステムのゲームとして発売された『アレスタ』は、MSX版に移植されたときに面とプロローグデモが追加された。今回はさらに発展してデモの会話では声が出る予定。

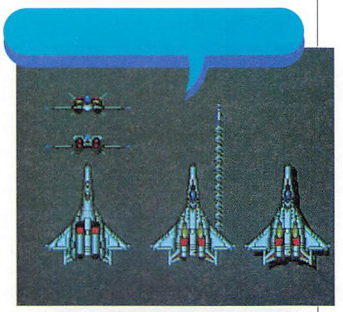
具体的にはディスクステーションでゴルベリアスの予告デモの最後で声が出た方法らしい。

これは前作のプロローグの一部。今度は途中にビジュアルシーンもあるとのこと

特殊武器もドハデだ

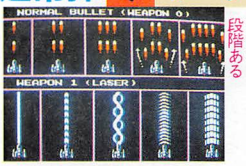
ハデな攻撃方法の特殊武器が印象強かったが、もちろん今回も用意されている。

前回の8種類から6種類と減ったものの、攻撃の動きはよりハデになり、色も1色だけだったのから2色になり、いかにも効果がありそうで、動いたらキレイに見えるだろうなあ、という印象をあたえている。さぞかし、ドハデになることだろう。



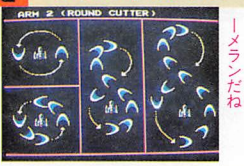
これが敵より得た技術により開発されたというアレスタ2の全容

通常弾 1 レーザー



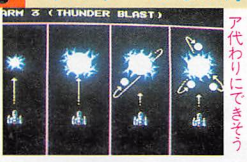
通常弾とレーザーだけパワーアップが5段階ある

2 ラウンドカッター



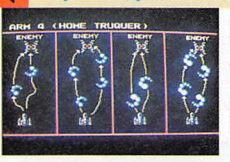
これは敵をめがけて飛んでいく誘導ブーメランだね

3 サンダーブラスト



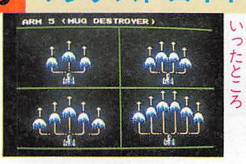
自分のまわりをグルグルまわる。バリア代わりにできそう

4 ホームトルーカー



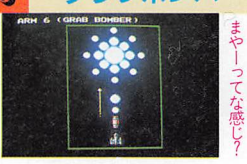
横に広がって飛んでいき、広範囲の敵をやっつけられる

5 マグデストロイヤー



大きな弾から小さい弾が出る親子弾といったところ

6 グラブボンバー



ドーンと打上花火のようなヤツ。たーまやーってな感じ？

FAN-NEWS

死体置場で夕食を

テクノポリスソフト
☎03-432-4471
発売中

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

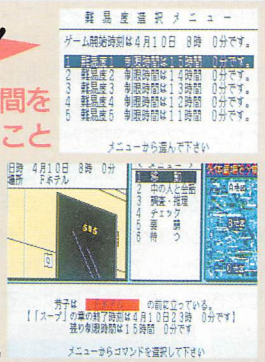
新婚旅行中のロッジでの殺人事件。その直後、行方不明になった夫の紺野洋一。残った妻の芳子が、元刑事と夫の洋一を探すAVG。

赤川次郎原作のおしゃれっぽいミステリーAVG

雑誌編集者の紺野洋一と女性カメラマンの芳子は、新婚旅行中の山で、突然吹雪にみまわれてしまう。そこで、予定を変更して2人は近くのロッジに一晩泊まることにした。ロッジで知り合った人と楽しい一夜を過ごした翌日、ロッジの管理人の死体を発見。楽しいはずの新婚旅行に、殺人事件とは……。

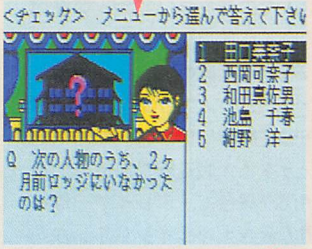
こんな幕開けで始まるこのAVGは、全体が全13章で構成されている。各章のタイトルは、オードブル、魚料理、ワイン、デザート、コーヒー……などフランス料理のコースからとった名前がつけられている。原作は赤川次郎ということで、このへんの構成や展開が、おしゃれっぽい感じだ。

忠告!! 時間を有効に使うこと



章ごとに制限時間を選択。時間が短いほど難易度が高くなる。時間内に進めないと章の始めに戻されてしまう。

捜査の経過をチェック!



必要な情報を集めたと思ったら、経過をチェックしてみよう。不足なら続行だ

夫の洋一が行方不明に

ロッジで一夜を過ごした朝早く、いっしょに泊まった人たちはもう誰もいなかった。シンと静まりかえって、きのうの夜のようすとまるで印象が違うのだ。不思議に思った2人が、ロッジの中を歩きまわってみると、管理人がボイラー室で殺害されていた。どうも首をしめられて死んだようすだ。現場に洋一を残して、事件を知らせに芳子がロッジを後にした。だが、ようやく瀬川刑事とロッジに戻ると、ロッジは火の海で、近よることもできない。そして、洋一もどこへいったかわからない状態だった。犯人の残した証拠となるものは、すべて灰になってしまったわけだ。残されたのは焼死体が1つとフィルムの抜かれた芳子のカメラと手帳だけ。

事件の発端となったロッジ。外観はすいぶんロマンチックなのだが……

夜中に不審な物音で目を覚ました芳子。夫の洋一は……?

新婚旅行中だというのに、こんな事件に巻きこまれ、しかも洋一が行方不明に。芳子はしかたなく、東京に戻った。

被害者に共通点はあるが動機は?

雪の中のロッジでの事件から2か月後、傷心の芳子のもとへ、突然元刑事(最近退職したらしい)の瀬川から電話があった。再会した2人は、あの夜ロッジにいた女性が最近殺されたことを知る。洋一の行方を知る手掛かりがあるかもしれないと考え、この殺人事件の捜査に乗り出した。だが、2人が捜査を進めていく一方で、いくつもの殺人事件が起こる。同時に、被害者の秘密がしだいに表面化していく。被害者には意外な共通点があり、事件の謎はしだいに解かれていく。

捜査の過程で、人間のさまざまな欲をまのあたりにする。欲のために、人の道からどんどん離れて落ちていく人々。そんな人が意外に近いところにいたりするのだが……。事件解決の日はそう遠くない。

ロッジにいた人々が次々と殺されていく

殺された人にそっくりという点が手掛かりだ

最初の被害者。首をしめられて殺されていた

話をしてくれるという人を訪ねたら……!

夫の行方不明で悲しみにくれる芳子だが…

事件を追う芳子。そしていつも彼女をサポートするパートナーは、元刑事の瀬川だった。お互いの信頼感はいつしか……♡?

登場人物紹介

紺野芳子／女性カメラマン。このゲームの主人公だ。

紺野洋一／雑誌編集者。事件後行方不明になる。

瀬川／元刑事。芳子にとって頼りになる協力者。

久保／ベテラン刑事。事件関係者の調査をしてくれる。

ロッジにいた人々／このなかからつぎつぎに殺されていく。どんな関係があるというのか。

FAN-NEWS

銀河英雄伝説

人気SF小説の世界をもとにしたSLG（シミュレーションゲーム）。大宇宙艦隊を指揮して敵の艦隊をやぶることができるか?!

ボーステック
☎03-708-4711
11月10日発売予定

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

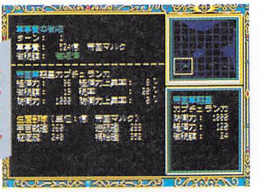
帝国軍対同盟軍の対立の中で

宇宙艦隊を率い、知略をつくして戦う2人の名将とそれを囲む人々の姿を描いて大人気を得ているSF小説の世界をもとにした宇宙艦隊戦シミュレーションゲーム。人類が銀河帝国と自由惑星同盟に分かれ、銀河系を2分する大戦を繰り広げている時代が舞台だ。プレイヤーは帝国の若き天才ラインハルトか同盟の知将ヤン・ウェンリーになりかわり、自国に勝利をもたらすためにさまざまな指令を出すことになる。ゲーム初期のプレイヤーは3つの部隊からなる1個艦隊と本拠となる惑星を保持している。惑星からはその経済力に応じた税金を徴収し、それを軍資金として新しい部隊を生産できる。また戦況によっては援軍を呼ぶことも可能だ。惑星の生産能力に応じて、戦闘力と補給力とのバランスのとれた艦隊を作ることが重要だ。

帝国軍 ラインハルト伯　同盟軍 ヤン・ウェンリー提督

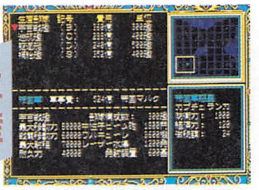
評価しあいながらも対決しつづける常勝の天才ラインハルトと不敗の魔術師ヤン

徴収



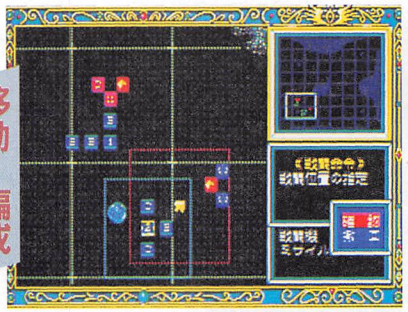
自軍の惑星から軍資金を得られる。徴収額は経済力上昇率で変化する

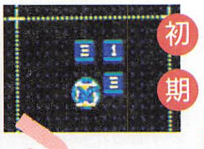
生産



資金をもとに部隊を生産。戦艦だけでなく補給艦なども戦略上重要だ

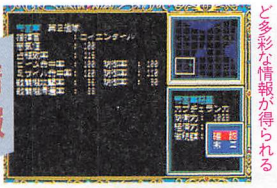
移動・編成





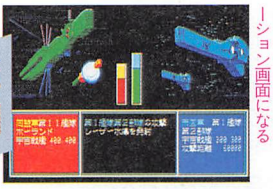
初期の艦隊はカギ型だが必要に応じて部隊位置の再編成ができる。右下の第2艦隊は増援軍で右上に移動中だ

情報



艦隊の状態をはじめ部隊の性能、惑星の状態など多彩な情報が得られる

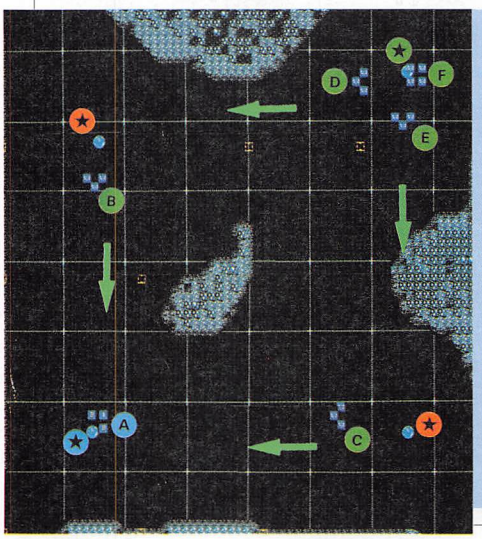
戦闘



戦闘シーンはビームや戦闘機が飛びかうアニメーション画面になる

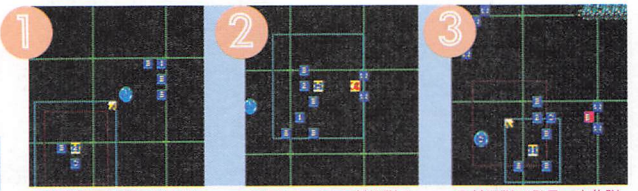
両軍激突！勝利を握るのは？

シナリオは全部で5本。艦隊番号を持つ敵の提督部隊すべて、またはプレイヤー自身であるヤンかラインハルトの部隊が全滅するか、そのシナリオにある惑星を全部占領すると終了する。



ヴァンフリートの戦い

シナリオの1つ、ヴァンフリートの戦いを帝国軍側で見てみよう。マップのマークは水色が帝国側、緑色が同盟側、オレンジ色は中立を意味する。またA～Fは艦隊を★は惑星を示す。ゲーム開始時、Aの帝国軍ラインハルト艦隊は惑星カプチェランカの空域にある。同盟軍はB、Cの2艦隊で帝国軍に迫りつつ中立惑星を占領すべくD、Eの艦隊を惑星ヴァンフリートから展開。すでに艦隊戦は必至。



敵艦隊の侵入に備え増援艦隊を呼び戦力を強化

侵入してきた敵艦隊Cの先鋒を全力でたたく

敵艦隊B発見。密集隊型をとるため艦隊移動

密集隊型で戦力を集中、敵部隊を各個撃破する

Cを全滅させた艦隊を移動。Bに全力をむける

敵は全滅し戦闘終了。次の戦略を考え再編成を

何回かの同盟軍の侵入をはばみ続けた結果、ヤン・ウェンリー率いる艦隊F、同盟軍第13艦隊を最後にすべての敵艦隊旗艦部隊を打ち破り、ついに帝国軍は決定的勝利を得た。天才ラインハルトに不可能はない

ADVENTURE

グラムキャッツ

GRAMCATS

ふつうの高校生のさやかが、異星人から人類を救うためにネコに変身して大活躍する♡AVG。

ドット企画
☎03-835-4959
発売中

媒　体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク／PAC
価　格	7,800円

異星人の手から人類を救えるのはキミしかいない

17才のふつうの高校生のさやか。いつものように学校へ向かう通学路の途中で、突然、連れさられてしまう。そして、連れてこられたのが、イーグルという秘密組織。司令官がいうには、さやかには隠された超能力があり、その力を使わないと人類が危機におちいるのだそうだ。ふだんから、そんなことを考えもしないさやかは、突然のことだし、めんどくさそうな話なので脱出しようとした。だが、結局迷路にまよったあげく、イーグルの力となることを承知する。さて、その人類の危機とは、ある異星人によって人類が食料として、ある一定数が犠牲になってしまうということらしい。しかも、その異星人は人類とは友好関係にある星の人たちで、影でそんな企みをしているために、おおっぴらに闘うわけにはいかないのだという。そこで、さやかの超能力こと変身能力を利用して、異星人の中枢となっている桃桜アカデミーに潜入することになった。いったいなぜ異星人は女子高を選んで、そこを隠れ家としているのだろうか。しかも女子寮つきの……？

17才のふつうの女子高生。ところが変身能力が隠されていて……

突然、連れさられて……

通学路の途中で突然連れさられてしまい、イーグルの司令官から話を聞く

桃桜アカデミーに潜入して異星人をつきとめて！

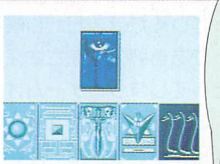
潜入したさやかを助ける仲間

ルイ
ちょっとエッチなタイプ。これでも高校生なんです。

ミリー
成績優秀の知的なお姉さまタイプ。この人も高校生。

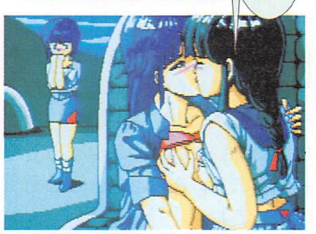
さて、女子寮にやってきたさやかだが、まだ自分の隠された変身能力が使えない。そこで、イーグルの本部へ通って、勘を鍛えて集中力をつけるトレーニングをしたり、開発部でエスパーカードによる訓練を受けたりと忙しい。ロビーでもらえるマッコイ・ブレンドという特製ジュースを飲んでがんばるさやかだ。その一方で、先に潜入しているイーグルの仲間から情報を得て、寮の中をぐるぐると捜索する。寮は3階だてになっていて、各階ごとに5部屋ずつ部屋がある。屋上もあって、そこにも行ってみる。すると、まあ、その右のような光景を目にするのだが、さやかものちのち人類を救うために一仕事することになるというわけだ。

寮の中をぐるぐる捜索する。密室では何かが起こっていた



エスパーカードでいちばん上のカードを当てる訓練をする

こんなことは日常茶飯事よ！



屋上に出てみると、まあ、なんという！

入れないところはかわいいネコになってニャン！

訓練をへて、変身能力を自分のものにして、いよいよ桃桜アカデミーの中枢へ向かう。学園の中はかわいい女の子でいっぱい。だが、なかなか彼女と話をしてくれる人がすくない。でも、気をとりなおして寮に戻ると、中にいる女の子から、いろいろな情報を得ることができる。ちょっと過激すぎる手段を使ってね。そうしているうちに仲間のルイから、開かずの間の話を聞く。どこの建物にもそんな部屋があって、みんなが恐れているという話はよくあるがそれが学園にもあるらしいのだ。そこからは怪しい物音が聞こえてくるという。この部屋をつきとめれば、すべてが明らかになるかも知れない。また、寮の中でも不思議な死に方をする女の子が出る。人の姿では行けないところへは、ネコに変身。そして、異星人のシッポをつかみ、闘うのだ！

ネコにヘンシ〜ン！

くるりん、と子ネコに変身するさやか。アニメーション処理がぜいたくでうれしい！

こういう経験をつまないと先へ進めない♡

異星人と関係があるのはどの子なのだろう

ふっくらおいしい7号登場！

DS fan

ディスクステーション・ファン

コンパイル
☎082-263-6165
発売中

媒　体	2DD MSX-Audio
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	1,940円

運動会やら文化祭でいろいろ楽しい季節ですが、DSの7号もなにかと興味津々の内容なのだ。今回のMファンは『香港』というパズルゲームをファンダムから出展。プログラムはTAIくんなのだ。

今号はMSX・FANの香港がパズルマニアに美味！

7号はゲームアーツからのサムシリーズがないのが、ちょっと寂しいところ。でも、Mファンから強力なパズルゲームを出展しておいたので、楽しんでほしい。この『香港』というゲームは、88年の3月号のファンダムに掲載されたTAIくんの作品。編集部では人気がとても高くて、となりのテクノポリスの編集部では他機種に移植して掲載するなど、こんなにみんながはまったのもめずらしいゲームだ。ルールはかんたんで、麻雀の牌を東→南→西→北→白→発→中の順に取っていくだけ。ただし規則があってある牌の下をささえる牌をとってしまうとゲームオーバー。こんなにかんたんなルールだから楽しいし、たいがい自分の不注意でゲームオーバーになるから、「あそこを取ったらダメだってわかっていたのにな〜。くそっ、もう1回挑戦／」というぐあいについついはまってしまうのだ。みんなも、どうぞはまってね。

さて、DS7号の右に紹介した以外に入るものは、ジャストの新作、『私鉄沿線殺人事件』のデモ、レトロソフトはコンパイルから何かと、のびのびになっていた連載シューティングの『ブラスターバーン』。そして、今回からはマイコンBASICマガジンが参加。掲載プログラムのどれかを、ということらしい。この記事を書いているときはまだここまでしかわからないのだ、ゆるせ。というわけで、また来月のこのページで。

♣コンパイル

デフォルメKIDS

画面の宇宙のどこかにポックさんがつかまっている。カンをはたらかせて見つけるゲーム。座標を頭に描いて捜すのがコツ。

楽しいタイトル画面　とらわれのポックさんは？　反応があった。近い。どこだ

BGV

海を見下ろす高層ビル街の夜景。東京の浜松町か神戸のポートピアの夜景もこんな感じだ。とても静かなBGV。

夕焼けがほのかに残る空を背景にした高層ビルと高速道路　時がたつにつれて、夜の闇の中につつまれていく。静かだ　そして、またいつものように朝がやってくる……

アレスタ2（デモ）

今月号の110ページで紹介している『アレスタ2』のデモ。速い！

♠MSX・FAN

香　港（ホンコン）

麻雀の牌を東南北西……の順に取っていくだけ、というシンプルなルールがこのゲームの魅力。ぜひ、お試しあれ！

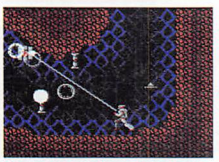
さて、始まり、始まり……

こんな感じに虫喰いふうに

あら、そろそろ手づまり？

♦ゲームアーツ

ファイアーホーク



シュリシュリ、パシュパシュ

前作『テグザー』の続編にあたる。ビンビンのアクションはひさびさにはまることうけあいだ。ロボットの変形も魅力。これはそのデモ。

♥DSクリスマス号

魔導物語

『M&M』に代表される迷路タイプのRPG。主人公はかわいい女の子だから、ふんいきがほのぼの。これはクリスマス号の先取りプレイ。

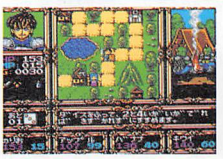
どうです。かわいいでしょ。迷路なんてやーよね！

そうはいってられないから迷路の中をうろうろするわけ

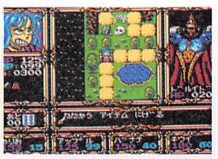
ワープだってできるけど、体力消耗するのよねえ

ルーンマスター

サイコロを振って4人で競うすごろくRPG。それなりに敵と闘って、手に入れたお金で武器を買ったり、キャンプをはったりする。これもクリスマス号の先取りプレイ。



キャンプをはって野宿をすることも旅ではあるのです



女の子だってモンスターと闘わなくっちゃ、お金がほしいの

MSXに出会って、いまはこんなライフスタイル！

by 飯島健男

MSXのない生活から実際に手に入れてみて、ふだんの生活もずいぶん変化があったと思う。新しいものに触れるということは、何らかのプラスを生み出す。MSXはみんなにどんな体験をもらたしてくれただろう。今回はそのへんに注目してみた。自分と比べて、みんなはどんな生活を送っているかな。では、9月号の結果を報告。

今回は、ユーザーの日常的なMSXの活用形態についてアンケートを行った。

まず、パソコンに興味をもったきっかけだが、①のグラフを見てほしい。ゲームとプログラムをしたいというのが、ほとんど。このへんは本誌の読者らしいところかもしれないが、ゲームをしたいだけなら、ゲーム専用機で充分。だが、プログラムとなると、ちゃんとキーボードのついたパソコンでなくてはならない。そこで、おのずから、その両方をかねそなえているものが選ばれるわけだ。そんななかで、プログラムをやりたいという以前に、コンピュータがどんなものか知っておきたかったという意見が32.5%と、かなり多いことも見逃せない。MSXをパソコンの入門機として選んだ人がけっこういるというわけだ。

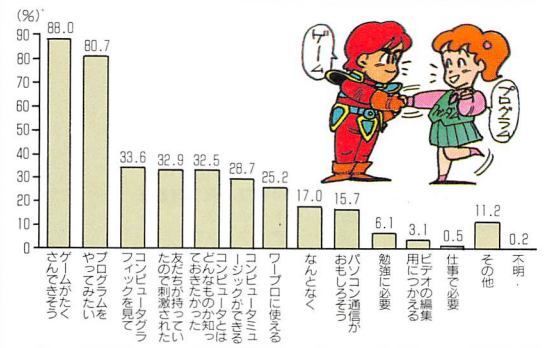
さて、②だが、買ったのに完全に使いこなしていないという人が50%以上いる。何にでも使えるMSXをまだ、ゲームで遊ぶだけしか使っていない、ということか。それともほんとうに無用の長物になってしまっているのだろうか。確かにパソコンのイメージは何だかむずかしそうだし、BASICのコマンドをすべて理解していなければならないような印象がある。この結果をくわしく年代をおって見ていくと、社会人がいちばん使い方がわかっていなくて、若いほうがわかっているようだ。とくに、高校2〜3年生がいちばん使いこなしていて、若いほうにむかって順に思っていたより使えるという結果になっている。高校3年生の14.8%に対して、小学6年生は48.5%と3倍近い。

1つ飛ばして、④のグラフはMSXの使用時間。1日1回コンスタントに使用する人が60%以上と、比較的MSXと密接におつきあいしているようす。大学・専門学校生がいちばん使用頻度が低かったのはいそがしいせいかな。

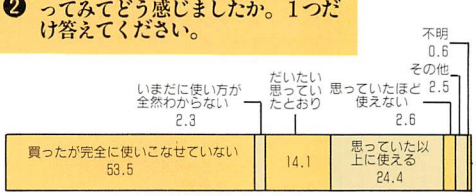
さて、③のグラフだが、これは前向きな意見が多く、MSXを買ってよかったというわけだ。1位の「興味が広がった」や2位の「友だちとのつきあいが増えた」などは、そのよい例。パソコンというと、ひとりで部屋にこもって黙々とやっている感じがあるが、それを吹き飛ばすような結果だった。3〜5位はゲームのしすぎだろう。ゲームは高いからなかなか買えないし、買えても今度は遊びだすとおもしろくてやめられない。でも、そのへんがゲーム仲間の輪を広げていく要因なのかもしれない。

今回の結果をまとめてみると、MSXを完全に使いこなしていないけれど、みんなそれなりに使っているようだ。反対に完全に使いこなしていないからこそ、友だちと情報交換したり、助けあったりして仲よくなっていくのかもしれないね。これからもMSXをとおして、いろいろな体験をしていきたいものだね。

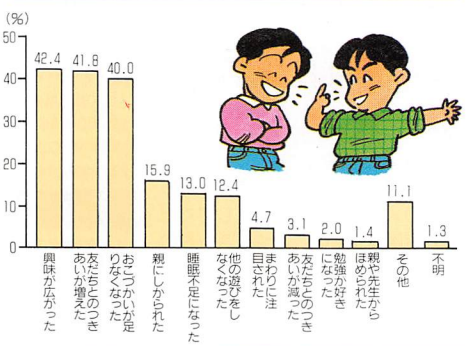
❶ パソコン（MSX）に興味をもったきっかけは何ですか。4つまで順に答えてください。



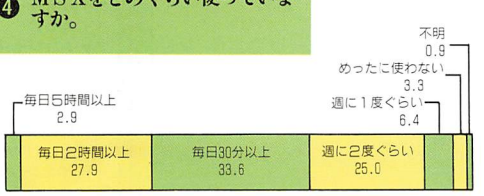
❷ パソコン（MSX）を買った後、使ってみてどう感じましたか。1つだけ答えてください。



❸ MSXを持つまえとあとでは、どんなことが変わりましたか。2つまで答えてください。



❹ MSXをどのくらい使っていますか。



次回のお題

さて、前回の10月号で、新しいMSXに対するユーザーの希望を発表したのは記憶に新しいところ。そして、ついに今月号のFFB（97〜100ページ）にあるとおり、パナソニック、ソニー、サンヨーの3社からそれぞれ新しいMSX2＋が発表になった。新しい仕様のMSXではないけれど、このマシンについての第一印象なるものを正直にぶつけてみたいと思う。どんなハードかは記事を読んでわかっていると思うけど、みんなの希望しているものだっただろうか。満足している人も不満のある人もさまざまだろう。そのみんなの意見をまとめて、気の早い話だけど、つぎの新しいMSXにむけて考えてみたいと思う。このアンケートは116ページで行っているので、よろしく。結果は1月号で。

掲載ソフト30本のプレゼントつき! 読者アンケート

●9月号の当選者発表は59ページからの欄外で発表しています。

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で30名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは10月31日必着。当選者の発表は12月8日発売の本誌1月号の欄外でおこないます。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦MSX2+ ⑧持っていない

2 今後、MSX2+を買う予定はありますか(1で⑦以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合も含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨持っていない
⑩ハンディプリンタ ⑪その他(具体的に記入してください)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号でお答えください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII系 ③メガドライブ ④PCエンジン ⑤PC88系 ⑥PC98系(PC-286も含む) ⑦FM7/77系 ⑧X1系 ⑨ゲームボーイ ⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

12 あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

13 持っているものにすべて丸をつけてください。
①10倍 ②新10倍 ③PAC ④FMパック ⑤どれも持っていない

14 今月のFFB(97～100ページ)で紹介しているMSX2+の新機種についての質問です。パナソニック、ソニー、サンヨーから発売になるそれぞれの新機種をどう思いますか。機能や付属ソフトのことを考えにいれて、やっぱりこう思うというものにそれぞれ○をつけてください。
①パナソニック(高い ふつう 安い)
②ソニー(高い ふつう 安い)
③サンヨー(高い ふつう 安い)

15 では、新機種を買いたいと思いますか。
①買う
②いずれ買うと思う
③買うつもりはない

16 もし、あなたが買うとしたら、3つのうちどれを買うと思いますか。
①パナソニック(FS-A1WSX)
②ソニー(HB-F1XV)
③サンヨー(WAVY70FD2)

17 新機種について、何か意見があったら表のメッセージ欄に記入してください。付属ソフトのことや、ハードのスペックや色や形について、何でもかまいません。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントゲーム名
1	クリムゾンII……10
2	水滸伝(サウンドなし・ディスク版) ……18
3	A列車で行こう……26
4	野球道 ……106
5	ウルティマII ……108
6	アレスタ2 ……110
7	死体置場で夕食を ……111
8	銀河英雄伝説 ……112
9	グラムキャッツ ……113
10	ディスクステーション7号 ……114

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	〈FAN SCOOP〉年末RPG特集
3	〈FAN ATTACK〉クリムゾンII
4	〈FAN ATTACK〉水滸伝
5	〈FAN ATTACK〉A列車で行こう
6	ゲーム十字軍
7	BASICピクニック
8	〈ファンダム〉ゲームプログラム
9	〈ファンダム〉はじめてのファンダム
10	〈ファンダム〉AVフォーラム
11	LINKS INFORMATION PAGE
12	FAN STRATEGY
13	FM音楽館
14	FFB
15	記憶のラビリンス
16	〈FAN NEWS〉野球道
17	〈FAN NEWS〉ウルティマII
18	〈FAN NEWS〉アレスタ2
19	〈FAN NEWS〉死体置場で夕食を
20	〈FAN NEWS〉銀河英雄伝説
21	〈FAN NEWS〉グラムキャッツ
22	DSfan
23	スーパーデータ学
24	ON SALE
25	COMING SOON
26	FAN CLIP
27	特別付録・イースIIIファンブック

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミコン通信
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	勝ファミコン
15	その他のファミコン雑誌
16	PC Engine FAN
17	月刊PCエンジン
18	勝PCエンジン

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	アークスII
2	R-TYPE(アールタイプ)
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	アグニの石
5	アークティック
6	アレスタ2
7	アンジェラス
8	アンデッドライン
9	イース
10	イースII
11	イースIII
12	ウィザードリィ
13	ウルティマII
14	A列車で行こう
15	F-1スピリット
16	F-1スピリット3Dスペシャル
17	王家の谷・エルギーザの封印
18	ガウディ
19	カオスエンジェルズ
20	神の聖都
21	ガリウスの迷宮
22	ガルフストリーム
23	ガンシップ
24	ぎゅわんぶらあ自己中心派
25	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
26	銀河
27	銀河英雄伝説
28	グラディウス2
29	グラムキャッツ
30	クリムゾン
31	クリムゾンII
32	激突ペナントレース2
33	ゴーファーの野望～エピソードII～
34	サーク
35	サイオブレード
36	ザナドゥ
37	沙羅曼蛇
38	三国志
39	THEプロ野球激突ペナントレース
40	時空の花嫁
41	死体置場で夕食を
42	シャロム
43	シュヴァルツシルト
44	シルヴィアーナ
45	水滸伝
46	スナッチャー
47	スーパー大戦略
48	ゼビウス～ファードラウト伝説～
49	ディスクステーション各号
50	ディスクパック2
51	D.C. コネクション
52	天使たちの午後III
53	ドラゴンクエストII
54	ドラゴンスピリット
55	信長の野望〈全国版〉
56	信長の野望・戦国群雄伝
57	ハイドライド3
58	ハイディフォス
59	パロディウス
60	ぴんきぃ・ぼんきぃ
61	ファイナルファンタジー
62	ファイアーホーク(テグザー2)
63	ブライ
64	プロ野球ファミリースタジアム
65	ポッキー
66	マイト・アンド・マジック
67	マイト・アンド・マジック2
68	マスター・オブ・モンスターズ
69	ミッドガルツ
70	夢幻戦士ヴァリスII
71	野球道
72	やじうまペナントレース
73	ラスト・ハルマゲドン
74	レイドック2～LAST ATTACK～
75	ロードス島戦記

※14～17の質問は今月発売になるMSX2+の新機種について考えるためのアンケートです。詳しいことは97ページのFFBの紹介記事や各メーカーの広告、また115ページの『スーパーデータ学』を参照してください。

(キリトリ線)

郵便はがき

41円切手を貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

(キリトリ線)

MSX・FAN11月号 アンケート回答ハガキ

1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧　2 ① ② ③

3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
⑪ (　　)

4 ハイ　イイエ　買う予定の周辺機器 [　]

5 [1　] [2　] [3　] [4　]

6 [　]　7 [　] [　] [　]

8 [1　] [2　] [3　]

9 [1　] [2　] [3　]　10 [1　] [2　] [3　]

11 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩(　　) ⑪

12 [1　] [2　] [3　]

13 ① ② ③ ④ ⑤

14 ①パナソニック（高い　ふつう　安い）②ソニー（高い　ふつう　安い）③サンヨー（高い　ふつう　安い）

15 ① ② ③

16 ① ② ③

11月号のプレゼントでほしいソフト

□□□-□□

住所

氏名　　☎(　　)　-

年令　　歳　　性別　男・女

職業　　趣味

(学校名　　学年　　)

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間／8月15日から9月14日まで

新作の数が多い夏が過ぎ、ショップにも秋の風が……。新作の数が少ないということは、ここで紹介するスペースが大きくとれるということだ。

対応機種の記号の意味

無印はMSX2/2+のソフトです。✚はMSX2+専用、●はMSX・MSX2/2+のソフトです。◑はMSX2か2+、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。♪はMSX-MUSIC対応です。

期間中に発売されたソフト

8月

18日

信長の野望・戦国群雄伝(R)／光栄／11,800円♪
信長の野望・戦国群雄伝(R:サウンドウェア付き)／光栄／14,200円♪

大々々々々人気のシミュレーション戦国群雄伝のROM版がついに発売。ディスク版同様、サウンドウェア付きも同時発売。ディスク版より値段が高いのがたまにきず。

21日

A列車で行こう(R)／ポニーキャニオン／7,800円

そのむかし、他機種ではおなじみだった、鉄道のいわば経営シミュレーション。一見むずかしそうだけど、1度はまると抜けられない泥沼的楽しさ。

やじ馬ペナントレース(D)／ビクター音楽産業／7,800円

入団テストから練習、オーダーの決定にいたるまで、野球のいろんな要素を入れたシミュレーションゲーム。

23日

水滸伝(D)／光栄／9,800円♪
水滸伝(D:サウンドウェア付き)／光栄／12,200円♪

信長や三国志とはひと味ちがう、光栄としてはかわりだねのシミュレーションゲーム。RPGっぽいシステムで、自分を磨きつつ力をつけ悪役を倒すのが目的。

30日

激突ペナントレース2(R)／コナミ／6,300円

大人気を呼んだ激ペナのバージョンアップ(?)。MSX2で斜めスクロールも駆使して、前作よりスピーディかつエキサイティングに野球が楽しめる。

9月

8日

ディスクステーション秋号(D)／コンパイル／3,880円♪

おなじみディスクステーションのスペシャル、秋号は小学生が主人公のRPGと忍者が主役の過激シューティングの2本立て。ほかにも『テグザー』などが楽しい。

テトリス(R)／ビーピーエス／6,800円

あらゆる機種に及んで大人気の『テトリス』。MSXでもディスク版が発売されていたけど、ついにROM版が登場した。ドライブを持っていないキミも遊べる!

13日

死体置場で夕食を(D)／テクノポリスソフト／9,800円

赤川次郎といえば小説。その小説を原作にしたミステリーもののアドベンチャーゲームがついに登場。新婚旅行中のカップルが、死体を発見したことから事件が……。

ソフトなんでもベスト10

読者参加ベスト10の「はやく姿を見せてベスト10」では、年末話題のソフトが軒をつらねて登場。やっぱり、みんなの関心が集中している。編集部でも、応募ハガキを参考にしつつ新作を追いかけるつもり。また、プレゼントの当選者は12月号のこのページの欄外を見てね。

ところでつぎのベスト10。その名も、なんと「Mファンにだまされたベスト10」。いままで(1989年10月号まで)に、本誌で紹介、攻略された記事ではおもしろそうに書かれていたのに、実際はおもしろくなかった、またその逆に、実際にはおもしろかったソフトを3本(10月7日現在発売中のもの)と、どこがおもしろいのか、つまらないのか、紹介した記事への不満などもいっしょに書いてハガキで送ってほしい。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7　TIM MSX・FAN編集部　ベスト10係まで。しめ切りは、10月20日(必着)。5名にMファンテレカ、1名に1位のソフトにちなんだ賞品をプレゼント。

正直な意見や楽しい意見、どんな意見でもハガキ待ってます!

はやく姿を見せてベスト10

順位	ソフト名
1	イースⅢ(日本ファルコム)
2	ロードス島戦記(ハミングバードソフト)
3	ブライ(リバーヒルソフト)
4	ドラゴンスピリット(ナムコ)
5	ルーンワース(T&Eソフト)
6	サーク(マイクロキャビン)
7	エメラルドドラゴン(バショウハウス)
8	シュヴァルツシルト(工画堂スタジオ)
9	ファイナルファンタジー(マイクロキャビン)
10	アークスⅡ(ウルフチーム)

イースIII、ロードス、ブライと順当なソフトがならんでいる。ドラスピは音源が気になる。エメラルドドラゴンの健闘から88版の人気がうかがえる

J&P渋谷店売り上げベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	—	激突ペナントレース2
2	—	ディスクステーション秋号
3	—	水滸伝
4	3	信長の野望・戦国群雄伝
5	7	テトリス
6	—	A列車で行こう
7	—	やじうまペナントレース
8	4	クリムゾンⅡ
9	5	アンデッドライン
10	—	スーパー大戦略

激ペナ2が強い!　DS、群雄伝、水滸伝など強豪をおさえての堂々1位。テトリスの5位健闘はROM版発売のためか?(9月15日調べ)

AVG大賞当選者：スナッチャードラマ編CD(キング)を〈岡山県〉近藤信博、テレカを〈千葉県〉片岡忠則〈香川県〉植松耕一〈北海道〉村井淳一郎〈福島県〉小野寺哲生〈島根県〉安食優(敬称略)にプレゼント。

協力：サトームセン1号店、J&P渋谷店、J&P町田店、LAOX武蔵小山店

超新作ソフト紹介！

COMING SOON

夏が過ぎ、どっと疲れがたまったにもかかわらず、取材に電話かけにと新作を追って追って追いまくり、やっとのことで手に入れた情報たち。みんなに、あっさり見せてしまうのももったいない。だけど、見せないわけにはいかない。そんな心のかっとうをくりひろげながらも記事を作るえらい担当者は、今月は緊急フォローまでもしてしまうのだった！

※画面はすべて開発中のものです。

アークスII

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	8,800円
ジャンル	ロールプレイング

■ウルフチーム■☎03-5273-4795■11月10日発売予定

あのアークスの続編が姿を現した

『アークスII』は、前作『アークス』の10年後の物語で、今度は前作の主役5人の仲間のうちのひとり、ピクトが主人公。

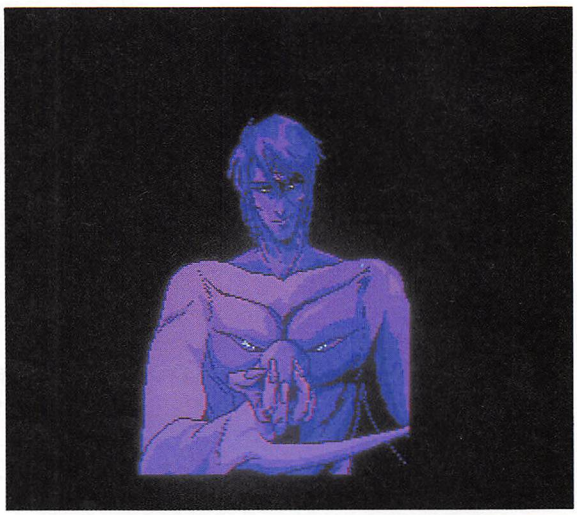
ゲーム中に仲間をさがしながら進むパーティ形式のRPGで、途中に出会う5人のうち、2人までパーティに入れられる。

戦闘は、前作と同様で3D画面でくりひろげられる。ただし、今度は1度に、複数の敵を攻撃することも可能になった。また、攻撃自体も、敵のどこをねらって攻撃するかなど指定できるビュー・ポイント・アタックという新方式を採用。よりリアルで迫力ある戦闘シーンを演出してくれることうけあい。画面も複数のウインドウを使った表示で見やすく、よりくわしく多くの情報を表示してくれる。また、前作同様、今度もレベルという概念はなく、キャラクタは内面のみ成長をとげる。

主人公のピクト・ピヨント（左）とサーラ・メディン（右）。何を話しているのだろう？

そして今回何といってもおもしろいのは、プレイヤーのとった行動により、「通り名」（いわゆる通称、あだ名）がつけられるネーム・フィードバック・システムだ。たとえば、敵から逃げてばかりいると、町の人々に「弱虫」などと呼ばれたり、ドラゴンを倒せば「ドラゴンスレイヤー」などと讃えられる。この通り名によって、人々の反応や仲間の士気に変化が起きるのだ。へたなことはできない。

アークスIIの設定資料より。剣をふりおろすウォーレンの姿が勇ましい



カオスフォリーとともに世界の均衡をくずそうとたくらむ宿敵ウォーレン。紫のなかに浮かぶ笑みがとても不気味……

お話だけでもいいですか？

〈ブライの単行本ついに発売か！①〉まえにもちょっと書いたけど、リバーヒルソフトから年末発売予定のRPG『ブライ』の単行本が、わが徳間書店よりついに発売される。内容はゲームの攻略ではなく、原作者である飯島健男氏の未公開シナリオを、荒木氏による原画や絵コンテとともに紹介。また、登場キャラクタたちの設定資料集、開発裏話なども掲載している。（つづく）

上海II

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	パズルゲーム

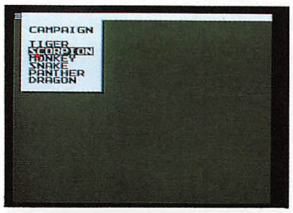
■システムソフト■☎092-714-6236■10月中旬発売予定

人気のマージャンパズルがふたたび

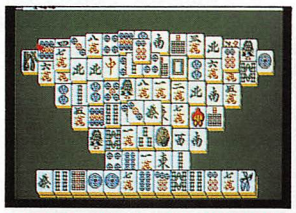
マージャン牌を使った人気パズルゲーム『上海』の第2弾。

ゲームのルールは変化なく、マージャン牌での1人遊び。ただし、取れる牌は①上にほかの牌が乗っていないもの②同じ段の左右どちらか、または両側に牌が隣接していないもの、に限る。今回の新しいウリは、牌の積み方のバリエーションが、タイガー、スコーピオン、モンキー、スネーク、パンサー、ドラゴンの6種類と豊富になったこと。また、つぎつぎ挑戦するキャンペーンモードも用意されている。これによって何十倍にも楽しさがふくらむというわけ。

また、どうしても、つぎに取れる牌がわからなくなったときのヘルプ機能などの機能も前作と同様あるが、ほかにも、これ以上牌が取れないという状況になると「GAME OVER」の表示も出るようになった。

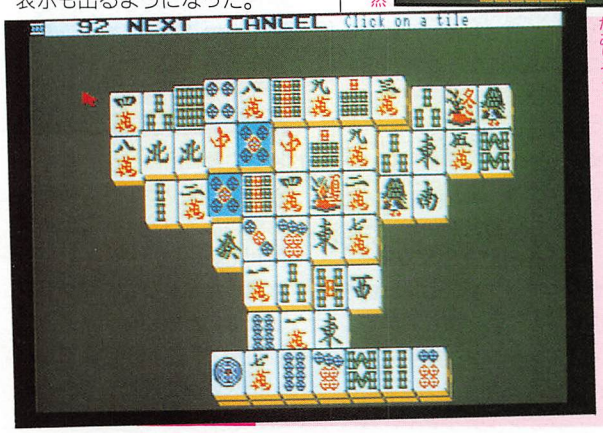


ここで積み方6種類とキャンペーンモードからどれか選択。どれもむずかしい



今回から、解けない面というのはなくなった。でも、取り方は慎重に考えないと！

牌が取れなくなると突然出てくる



ヘルプを選ぶと取れる牌ごとに青く表示される。まだまだありそう……

妖魔降臨（ようまこうりん）

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	アクション

■日本デクスタ■☎03-839-4711■12月発売予定

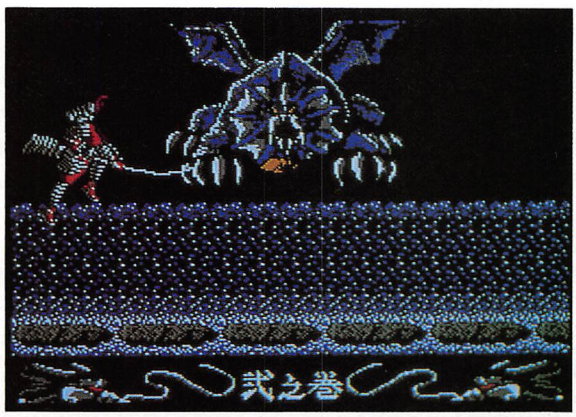
超デカキャラアクションゲーム!!

画面いっぱい大きなキャラが飛びまわる、ひさしぶりにおもいっきりのアクションゲームが登場した。

ゲームの背景となるのは江戸時代。リアルなタッチのグラフィックのなか、西洋から来た妖怪たちをぶちのめし、妖怪たちにさらわれた「静」という娘を助けだすのだ。

妖怪に対する主人公は、松尾芭蕉、徳川吉宗、安倍晴明の3人。プレイヤーは、まず、この3人のうち1人を選び、そのキャラがやられたらつぎのキャラを……というぐあい戦い、3人ともやられたらゲームオーバーだ。主人公の武器は剣。こいつをぶんぶん振りまわして暴れまくろう。墓地、樹海、竹林、海岸、寺、はては魔の天界まで、バリエーション豊かな8ステージを戦い抜いて、妖怪たちから愛する静を救うのだ！

忍者の芭蕉、武将の吉宗、退魔師の晴明、この3人から1人を選んでゲーム開始



ステージ3のボスキャラ。対するは武将吉宗。ジャンプして攻撃をしかける。こんなデカキャラが暴れまくるのだ

ステージーのボス。みんなデカいけどボスはいちだんと大きい

剣をぶんぶん振りまわすのがなんとも爽快で楽しいぞ

お話だけでもいいですか？

〈ブライの単行本ついに発売か！②〉ほかにも、どうやってゲームができるのか、どうすればゲームを作れるのか、飯島氏によるアドバイスをふくめたコラムなども掲載予定。ゲームとはちがう、もうひとつの『ブライ』をこの1冊で楽しめる内容となっている。A5版サイズで11月上旬ごろ発売の予定。ちなみに価格はまだ未定(1,500円ぐらいかな)。お楽しみに！

トリロジー

■クリスタルソフト■☎06-327-0226■発売日未定

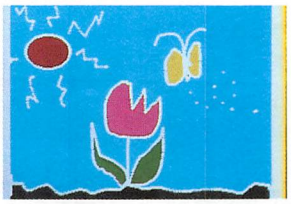
媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	ツール

かんたんにCGが楽しめるエディタ

BASICでゲームを作っているキミや、CGに興味のあるキミにおすすめのマウス対応グラフィックエディタだ。スクリーン5、7、8に対応したエディタで、フルスクリーン、パターン、スプライトの3種類のエディタを内蔵している。

すべての基本は、フルスクリーンエディタで、画面いっぱい自由に絵がかけるお絵かきツールだ。部分を拡大してのエディットや、コピー、反転処理、拡大縮小など機能も充実している。また、アニメーション機能もついて、ゲームキャラクタ作成に役立つパターンエディタや、4

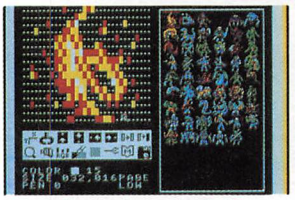
右下の図からコマンドを選ぶ。マウスを動かすと線がかける



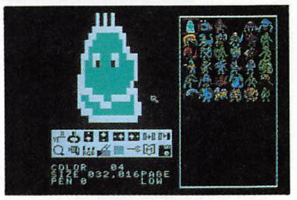
枚までの重ね合わせや、4キャラ分のデカキャラの作成機能などもついたスプライトエディタも便利だ。

作成したキャラクタやグラフィックは、とうぜんディスクに保存可能で、BASIC上でかんたんに呼び出すこともできるというスグレものだ。

ソフトの機能を使いこなすとこんなにキレイなキャラクタだってかけるのだ。スプライトの重ね合わせも画面で見ながら作れるし、デカキャラだってかんたんに作れる



キミの作ったゲームの中で動く!?



エディット機能も豊富

雀ボーグすずめ

■ポニーテールソフト■☎0722-85-2060■11月下旬発売予定

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	マージャン

マージャンより女の子好きのキミへ

またまた、女の子の脱ぐ麻雀ゲームの登場。もはやゲーム業界では、女の子と麻雀は切っても切れない関係になった。

ゲームは、ストーリー麻雀、フリー対戦麻雀、ポッキー麻雀の3つのモードにわかれている。

1、ストーリー麻雀

主人公、麻生　雀は、おじいさんに腕だけ改造された「雀ボーグ」。麻雀で日本征服をたくらむ悪の秘密結社「大黒堂」の陰謀を打ちくだくのだ。雀ボーグとは、麻雀をするべく生まれたサイボーグで、ゲーム中は、パーツを買うことにより雀ちゃんをパワーアップさせつつ、対戦相手をつぎつぎ負かしていくのだ。勝てば対戦相手が、負けても雀ちゃんが脱ぐというおいしいモード。

2、フリー対戦麻雀

ストーリー麻雀で勝った敵から1人を選び対戦できるモード。

3、ポッキー麻雀

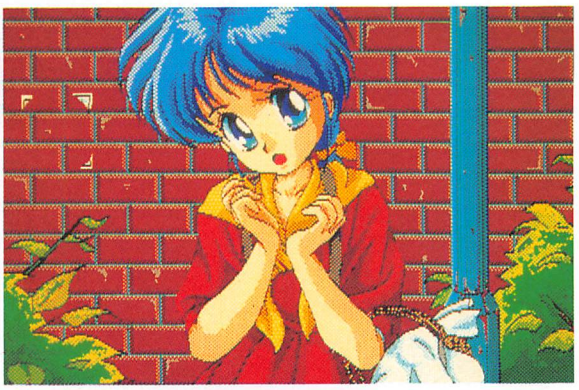
人気エッチゲーム『ポッキー』の登場人物、早苗、さゆり先生、みゆきの3人とクイズをまじえた麻雀もどきが楽しめるモード。ルールもかんたんで、マージャンを知らない人も遊べる。

以上の3モードで楽しさも数倍。

相手に勝つともちろん脱いでくれるし、負けても……

セーラー服の女の子が相手。こんなかっこうで麻雀するの？

負けると雀ちゃんが脱いでしまう。雀ちゃんを脱がせたいなら負けなければいけない!?



お話だけでもいいですか？

〈ドラスピ大人気／音源に興味津々〉今月のオンセールのベスト10でもなかなか人気のナムコの『ドラゴンスピリット』。みんながいちばん知りたいのは、やっぱり「音源がどうなるのか？」だ。いまのところ、開発のほうもあまりすすんでいないので、新情報はとくにない。音源についても、まだなんとも……。来月には、なにかしらの情報を載せようと思っているので待っててね／

出ちゃったソフトと延期されたソフトを
緊急フォロー

スーパー大戦略マップコレクション
マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

媒体	LD 200
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	3,800円
ジャンル	データ集

プロ野球ファミリースタジアム
ナムコ
☎03-756-2311
11月22日発売予定

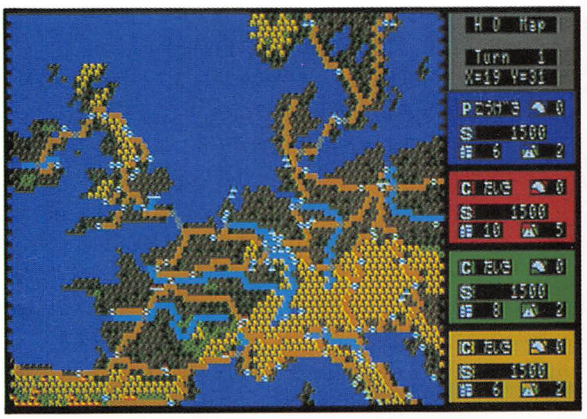
媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	野球

スーパー大戦略マップコレクション

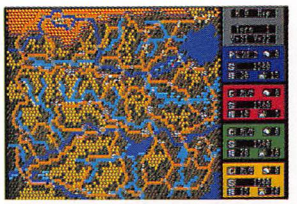
スーパー大戦略といえば、文字どおりシミュレーションゲームの大ヒット作だ。読者の中にも、このゲームにはまっていくつもの熱い夜をすごし、用意されたすべてのマップを攻略してしまったなんて人が数多くいるだろう。そんな大戦略大好きなキミに、うれしいニュース。発売後の情報でもうしわけないけれど、新作マップをおさめた『スーパー大戦略マップコレクション』が発売された。

大戦略のおもしろさの1つにマップの多彩さがある。初めて見るマップを前に地形効果を読んで戦略をたてるときのわくわくする感じは、たまらないものだ。このディスクには、キミの戦闘意欲をかきたてるマップが30枚も入っている。

三国志時代の中国をもとにした「SANGOKUSI 234」。複雑に連結された5つの島で作戦を展開する「5 Islands」。西日本の地形をシミュレートした「Toukai war」。小さな小さな島で4国が入り乱れて戦う「Small battle2」など、どれもみな考え抜かれたマップばかりなのだ。これで、また『スーパー大戦略』が楽しくて夜も眠れなくなるかも……。大戦略ファンには頭痛のタネだね。



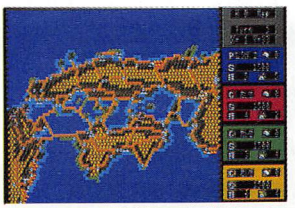
←1枚のディスクの中に、30もの新しいマップたちがぎっしりつまっている。大戦略ファンにはたまらない



↑光栄のゲームで有名な三国志時代の中国が舞台のSANGOKUSI 234

↑これが5 Islands。5つの島をまたにかけて戦うのだ

↑かならず入っている小さな島が舞台のマップ、Small battle2



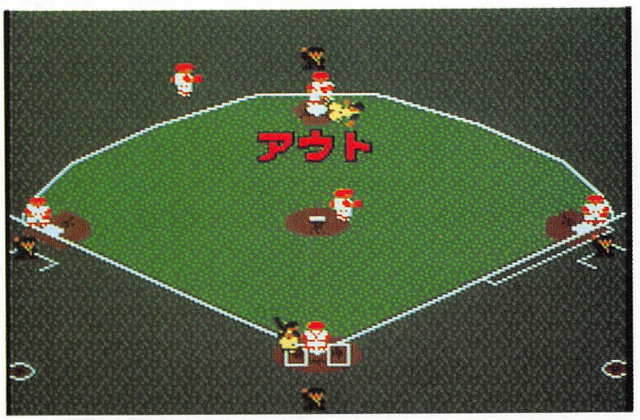
↑Toukai war。身近な西日本が舞台となるとさらに熱くなる

プロ野球ファミリースタジアム

とつぜん発売が大幅延期になってしまったファミスタ。理由は、内容の改善、改良のため。そのファミスタの新バージョンが姿を見せたのでフォロー。

主な機能は、本誌9月号112〜113ページの「お話だけでも〜」に書かれているとおり。大きなところでは、2チームまでエディットが可能になったというあたり。見ためには変化はないけど、ほかに、野手の動きや送球、エラーする確率など、あらゆるところを煮つめて、なかなかの仕上がり。発売をじっと待ってみたい。

↓2チームまでエディット可能になったのがありがたい



↑見ためには変化はないけど、野手の動きなど良くなった。全体に動かしやすくなったようだ

お話だけでもいいですか？

〈ザ・ゴルフのコースエディタがやっと発売〉パック・イン・ビデオから発売中の『ザ・ゴルフ』。本誌の記事でも紹介したことがあるけど、開発用のコースエディタが新コースをひっさげて発売されることに決定。ディスク1枚の3,800円で12月10日発売の予定。これさえあれば、自分でコースを作ることも、いまあるコースを改造することも可能。また、ゴルフにはまってしまいそう。

ソフトもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

MSX 新作発売予定表

注目!! 記号の説明
無印はMSX2/2+のソフトです。➕はMSX2+専用のソフトです。
◑はMSX2か2+、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。
●はMSX、MSX2/2+対応です。♪はMSX-MUSIC対応です。

この情報は9月25日現在のものです。

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)／メーカー名／予定価格
10月	8日	ディスクステーション7号(D)／コンパイル／1,940円♪
	上旬	せまってみたい(D)／ハード／6,800円
	16日	ゲーム十字軍(単行本)／徳間書店／920円(税込)
	20日	イースⅢ(D)／日本ファルコム／8,700円
	中旬	上海Ⅱ(D)／システムソフト／6,800円
	中旬	グラフサウルス(D)／BIT²／9,800円
	25日	ミスティVol.1(D)／データウエスト／5,000円
	下旬	ウィザードリィⅡ(D)／アスキー／9,800円
	下旬	ローグアライアンス(D)／スタークラフト／9,800円
11月	2日	ファイアーホーク(D)／ゲームアーツ／7,800円♪
	8日	MSX・FAN12月号(本)／徳間書店／価格未定
	8日	ディスクステーションクリスマス号(D)／コンパイル／3,880円♪
	10日	アークスⅡ(D)／ウルフチーム／8,800円♪
	10日	銀河英雄伝説(D)／ボーステック／8,800円♪
	上旬	メイキング・オブ・ブライ(仮称)(単行本)／徳間書店／価格未定
	上旬	神の聖都(D)／スタジオパンサー／9,800円♪
	22日	◑プロ野球ファミリースタジアム(R)／ナムコ／7,800円♪
	25日	MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー⑥(本)／徳間書店／920円(税込)
	25日	●MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー⑥(D)／徳間書店／4,800円
	25日	ミスティVol.2(D)／データウエスト／5,000円
	25日	ピーチアップ(D)／もものきはうす／3,800円
	25日	まじゃべんちゃー(D)／テクノポリスソフト／6,800円
	25日	ときめきセシル(D)／テクノポリスソフト／7,800円
	下旬	アレスタ2(D)／コンパイル／価格未定♪
	下旬	気分はぱすてるたっち(D)／グレイト／7,800円♪
	下旬	雀ボーグ(D)／ポニーテールソフト／7,800円
	?	野球道(D：タケルでのみ販売)／日本クリエイト／7,700円♪
	?	倉庫番パーフェクト(D)／マイクロキャビン／価格未定
	?	グラフィックツールボックス(仮称)(D)／T&Eソフト／価格未定
	?	ディスクNG1(仮称)(D)／ナムコ／4,800円
12月	8日	MSX・FAN'90年1月号(本)／徳間書店／価格未定
	8日	ディスクステーション8号(D)／コンパイル／1,940円♪
	8日	サーク(D)／マイクロキャビン／8,800円♪
	10日	ザ・ゴルフコース集(D)／パック・イン・ビデオ／3,800円
	上旬	ワークスグラフサウルス(D)／BIT²／16,800円
	中旬	銀河英雄伝説パワーアップシナリオ集(D)／ボーステック／4,800円
	?	エストランド物語(D)／イーストキューブ／価格未定
	?	ロードス島戦記(D)／ハミングハードソフト／9,800円♪
	?	ガルフォース　怒濤のカオス(D)／スキャップトラスト／7,800円
	?	紫禁城(D)／スキャップトラスト／価格未定
	?	妖魔降臨(D)／日本デクスタ／7,800円♪
	?	アルバトロスⅡ(D)／㈱日本テレネット／価格未定♪

発売予定日		タイトル(媒体)／メーカー名／予定価格
12月	?	ドール(D)／ハート電子／7,800円
	?	ビバラスベガス(D)／ハル研究所／6,800円
	?	レナム(D)／ヘルツ／価格未定♪
	?	ファイナルファンタジー(D)／マイクロキャビン／7,800円♪
	?	極道陣取り2(D)／マイクロネット／6,800円♪
	?	ガンシップ(D)／マイクロプローズジャパン／価格未定
	?	ブライ上巻(D)／リバーヒルソフト／8,800円♪
	?	ルーンワース(D)／T&Eソフト／価格未定♪
	?	ディスクNG2(仮称)(D)／ナムコ／4,800円
90年1月以降と発売日未定		火星甲殻団(D)／アスキー／価格未定
		トリロジー(D)／クリスタルソフト／価格未定
		ジュヴァルツシルト(D)／工画堂スタジオ／9,800円♪
		ディオス(D)／ザイン・ソフト／9,800円♪
		雪の国クルージュ(D)／ザイン・ソフト／8,800円
		シャティ(D)／システムサコム／8,800円
		ベトナム1968(D)／スキャップトラスト／価格未定
		メンバーシップゴルフ(D)／ソニー／7,800円♪
		ゼロ　第4のユニット4(D)／データウエスト／8,800円
		センターコート(D)／ナムコ／価格未定
		ドラゴンスピリット(媒体未定)／ナムコ／価格未定♪
		●ワンダーボーイⅡ(R)／日本デクスタ／7,800円
		テラクレスタ(R)／日本物産／7,800円
		私鉄沿線殺人事件(D)／NEW SYSTEM HOUSE OH!／価格未定
		蝶類図鑑Ⅰ(D)／NEW SYSTEM HOUSE OH!／価格未定
		探偵団X(D)／ハート電子／7,800円
		エメラルドドラゴン(D)／バショウハウス／価格未定
		ディスクパック2(D)／パナソフトセンター／価格未定♪
		ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ(D)／ビクター音楽産業／価格未定
		ジェイルベイツ(D)／BIT²／価格未定
		殺しのドレスⅡ(D)／フェアリーテール／価格未定
		ウルティマⅤ(D)／ポニーキャニオン／価格未定
		JIS囲碁学校中級(D)／マイティマイコンシステム／7,800円
		棋譜入力&通信対局(D)／マイティマイコンシステム／12,800円

■ハード

発売予定日	商品名(商品内容)／メーカー名／予定価格
10月中旬	FS-A1WSX(MSX2+)／パナソニック／69,800円
10月中旬	FS-PC1(カラープリンタ)／パナソニック／59,800円
10月21日	WAVY70FD2(MSX2+)／サンヨー／87,800円
10月21日	HB-F1XV(MSX2+)／ソニー／69,800円
10月21日	HBI-V1(ビデオデジタイザー)／ソニー／29,800円

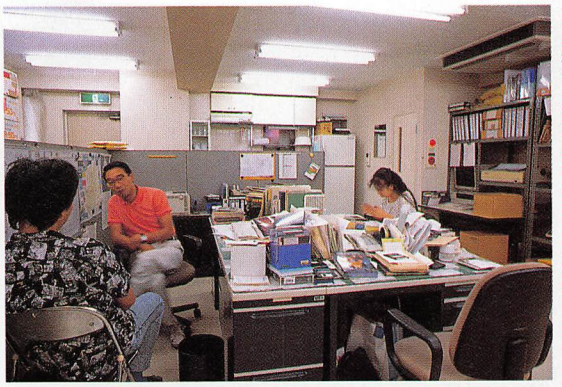
★ソフトスタジオWINGの『白と黒の伝説〔仮称〕』は、都合により発売中止になりました。また、テクノポリスソフトから発売の予定だった『ウルフAT』は、発売元変更のため、延期されました。

FAN CLIP

人気SF『銀河英雄伝説』を2年がかりでゲームソフト化

ボーステック

むしろパソコンは「コンピュータらしい」ゲームがいいと語る八巻龍一社長



ボーステックの事務所。ゲーム機向けの開発室はこの部屋の反対側にあるが、パソコンソフトの開発室は遠くはなれた秘密の場所にあるということで撮影できなかった

Mファン編集部やとなりのテクポリ編集部には、世間でいうオタクがうようよしている。そのなかでも手がける分野が幅広く、極めつけのオタクだと評されているスタッフ「Hゲーム担当の某」(以下Hと略)に、今月の『銀河英雄伝説』のNEWS担当がいいわたされた。

Hは、しかし、シミュレーションゲームだけは苦手だった。頭が「やわらかあたましてまーす」しているからだ。

そのHが、「金髪巻き毛の主人公なんてきらいだ」とブツブツいいながら、日を追うごとに銀英伝にはまっていくのにクリッパーは興味を持った。そこで、世田谷の用賀にあるボーステックをたずねてみると、八巻社長が銀英伝のポスターを背にすわっていたのである。

銀英伝の開発には2年かかった。「もともとビデオアニメと同時発売する予定だったんですが、シミュレーションゲームの部分に時間がかかりましてね」(八巻氏)。じつは、このゲームは、ビデオと同時に開発をスタートした、いわゆるメディアミックスものだった。「でも、遅れたためにかえってタイミングよく、ブームが盛りあがったころに出せたようですね」

ユーザーにはもちろん銀英伝ファンも多いが、シミュレーションファンからも「最初はばかにしてたけど、けっこうおもしろい」といった反響があるそうだ。大戦略タイプでも信長タイプでもない、コンピュータらしいシミュレーションゲームの部分が受けているようだ。

左奥には、おびただしいパソコンの箱が積みあげられている

話のとちゅうで電話がかかってきて、他機種版の銀英伝用パワーアップ&シナリオ集が予約だけで売り切れたという知らせが入った。MSX版には、このパワーアップ部分も一部入っている。やっぱりMSXは得だ。「もちろん、MSX版のパワーアップ&シナリオ集も出す予定です。次は、来年の年末あたりに銀英伝2を出したいなと思っています」。

EDITORIAL WEATHER

ハワイに森夢

太くんという読者がいる。本名だ。Mファンは日本にいるおじいちゃんに送ってもらっているそうで、ときどき手紙がくる。その夢太くんのエディットチームが「激ペナ2大会〈全国版〉」にエアメールで送られてきたのだが、みんなで開封してみて驚いた。打者の打率が異様に低い。しかも、5人の打者にはデータがない。おかしいなと思っていたら、べつの読者から電話があって、応募規定に重大なミスがあることがわかった(34ページ参照)。取り返しのつかないことをしてしまった。直接の責任者は編集部Fなのだが、その後、激ペナ2担当のK氏にこの話をしたら「そうそう、気づいていたんだけどというのを忘れてた」とばばおしている。K氏がそのあと袋だたきにあったのはいうまでもない。ごめんなさいごめんなさいごめんなさいごめんなさいごめんなさい。

次号12月号は 風は冷たくなっても、新作ホット情報はそろそろラッシュの季節! **11月8日発売!**

■PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR＝髙橋成年■EDITOR IN CHIEF＝北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■SENIOR EDITOR＝渋谷隆■EDITORIAL STAFF＝加藤久人＋上村治彦＋福成雅英■ASSISTANT EDITORS＝太田雅季＋奥村英明＋金子謹子＋川尻淳史＋佐伯憲司＋神保郁雄＋引田伸一＋藤本勝己＋本多幸子＋本田裕之＋諸橋康一■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫■CONTRIBUTORS＝田崇由紀＋諏訪由里子＋堀川浩司＋横川理彦＋星野博和＋高田陽〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝渡部孝雄■EDITORIAL DESIGNERS＝福島ひろみ＋今野文恵＋柳沼健＋佐藤俊行＋小松雅彦＋奥川奈津子＋福田克徳＋荒井智宏＋佐藤基樹＋デザイラ〈金田泰行＋柳井孝之〉＋鈴木潤＋井沢俊二＋高田亜季■ILLUSTRATORS＝島浦孝全＋高木祐一＋青柳義郎＋しまづ★どんき＋中野カンフー!!＋野見山つつじ＋市川誠＋尾台誠＋成田保宏■COVER ARTISTS＝中野カンフー!!＋椿嘉光■COVER PHOTOGRAPHERS＝矢藤修三＋大鳴一成■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈筒井雅浩・篠原正彦・石塚壮一・崎山裕子・野ヶ峯千尋・矢沢妙子・平間順子・井橋紀代子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵・富岡欣子〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

AD INDEX

キングレコード……89
ゲームアーツ……94
コナミ……124～126、表3
コンパイル……82、83
三洋電機……90、91
ジャスト……84
小学館……88
ソニー……表2
徳間書店……93
日本カルチャースクール……49
日本進学指導センター……80
日本ファルコム……86、87
マイクロキャビン……4、95
マイクロプローズジャパン……85
松下電器産業……表4
ものものきはうす……92
リバーヒルソフト……81

©徳間書店 1989 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

KONAMI

BACK TO 6644

G6658年 対バクテリアン戦
G6666年 対ヴェノム戦
G6709年 対サラマンダ戦……
そしてG6809年、スペースウォーⅣ勃発！
亜空間戦闘機〈ヴィクセン〉の
時空を超えた追撃はつづく!!
アーケード版『グラディウス2』で
絶賛されたステージも登場！

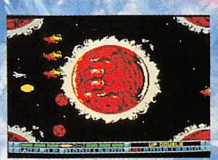
グラディウスシリーズ最新作

ゴーファーの野望 EPISODE II

TM

© KONAMI 1988

MSX1,2兼用2Mビット SCC搭載 5,800円 好評発売中


St.1 人工太陽

St.2 ラフレシア

St.3 ブラックホール地帯

楽しみながら、麻雀を覚えよう！
コナミの人気キャラが、相手だ!!

ハイ・・・

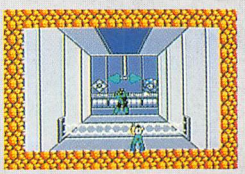
牌の魔術師

© KONAMI 1989

MSX2 対応 ROMカートリッジ 新10倍対応
5,800円 VRAM128KB 好評発売中

MSX2 最強のスーパーAVアクション。

人類滅亡を企む“レッドファルコン”。地球海兵隊の命を受け、“魂斗羅”のビルとランスは謎の島へ向かった！ MSXオリジナルキャラも登場するぞ!!



コントラ 魂斗羅

© KONAMI 1989

MSX2 対応 ROMカートリッジ SCC搭載
5,800円 好評発売中

週刊テレホンサービス実施都市

関東地区
本社：03-262-9110
関西地区
大阪：06-334-0399
北海道地区
札幌：011-241-4900
東北地区
青森：0177-22-5731
秋田：0188-24-7000
北陸地区
新潟：025-229-1141
九州地区
福岡-天神：092-715-8200
福岡-大牟田：0944-55-4444
鹿児島-志布志：0994-72-0606

コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

●MSXマークはアスキーの商標です。
※表示価格に消費税は含まれません。

KONAMI

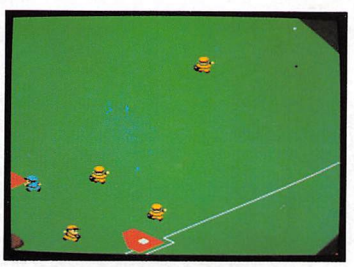
完売御礼

おかげ様で、発売間もなくほぼ完売という画期的なデビューを飾った激ペナ2。昨今の野球ソフト大ブームをひときわ超越したダントツのおもしろさ、中身の凄さを証明しました。皆様の熱いご声援ありがとうございました。なお、品切れショップ続出でご迷惑をおかけした皆様、待望の追加発売が11月中旬に決定しました。只今予約を受付けています。激ペナ2、この話題の真相をぜひお確かめください。

11月中旬追加発売決定。只今、予約受付中。

激ペナ2は、MSX2で初の画面スムーズスクロール。

◆4つのゲームモード「CPUと対戦」「2人で対戦」「ペナントレース」「観戦」で楽しみが4倍にふくれあがった。◆2種類のスタジアムを試合毎に自由に選べる。◆思いのままにオリジナルチームをつくれる。◆操作はキーボードでもジョイスティックでも可能。◆コナミ「THEプロ野球 激突ペナントレース」でつくったオリジナルチームのデータをそのまま使える。などなど。まだたくさんの機能を搭載。あとは、きみ自身の目と体で確かめてほしい。おもしろさ、超一級。



MSX2 MSX2+対応　SCC搭載　発売中　6,300円

実施都市　【北海道地区】札幌011(241)4900　【東北地区】青森0177(22)5731　秋田0188(24)7000　【関東地区】東京03(262)9110　【北陸地区】新潟025(229)1141
99　【九州地区】福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444　鹿児島0994(72)0606
ダイヤルは正確に!

買えなかった人、ゴメン。少し待っててね。

原寸大

●MSXマークはアスキーの商標です。●表示価格には、消費税は含まれておりません。

コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

Panasonic

松下館でお会いしましょう
花の万博
EXPO'90

MSX FAN
1989 NOVEMBER 11月号
平成元年11月10日発行
第3巻第11号(通巻32号)
第三種郵便物認可
発行人 山下辰巳
編集人 高橋成年
発行 株式会社徳間書店
編集 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(代)
〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代)
特別定価460円
(本体447円)

もちろん、ゲームもマンモス迫力で楽しめるぞ。

縦横斜め高速スクロールだから、スピード感が違う。FM音源だから、サウンドの迫力が違う。約2万色の自然画表示だから、美しさが違う。

●ルーンワース
開発元/T&Eソフト
(12月発売予定)

●ブライ
開発元/リバーヒルソフト
(12月発売予定)

48ドット文字のワープロ機能も、スグレものだ。

ワープロ専用機にヒッテキする美しい48ドット文字(PC1使用時)と、かこい変換・編集機能。部首・画数辞書がついて難しい漢字もらくらく変換だ。

ああ、感動の255色カラー印刷なのである。

日本語ワープロの文字や線が黒・赤・青・緑の4色で、CG作品ならなんと255色で、表示&印刷(PC1使用時)できるのである。

別売・48ドット熱転写カラー漢字プリンタ
FS-PC1 標準価格59,800円(税別) ▼

NEW

使い方もアイデアも、自由自在。
キミのカラーがだんぜん引きたつのである。

48ドット・カラー印字対応ワープロソフト内蔵

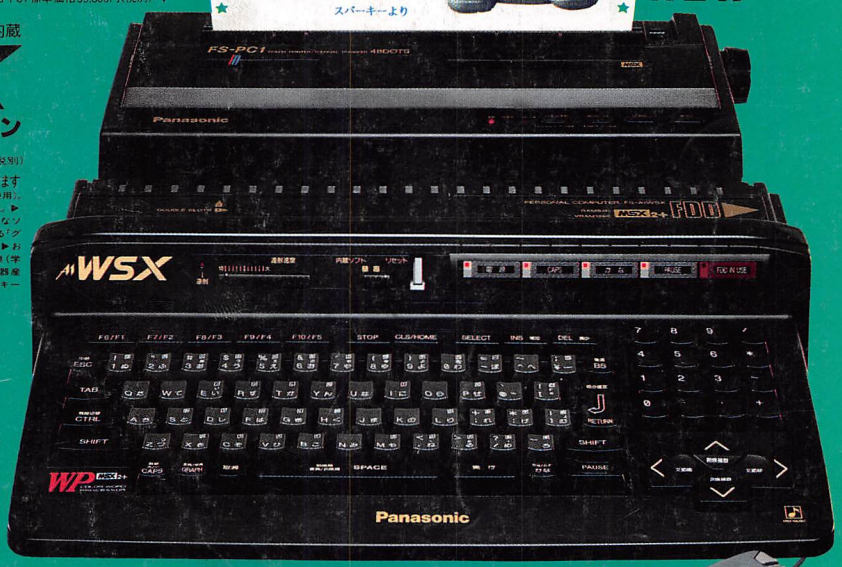
A1WSX

パナソニック MSX2+ パソコン

FS-A1WSX 標準価格 **69,800**円(税別)

MSX2+パソコンは、MSX MSX2 のソフトも使用できます
▶パナワードU1シリーズとデータ互換可能(別売変換ソフト使用)。▶英国製で楽しめる5映像出力端子付。▶漢字BASIC内蔵。▶FM音源内蔵。▶「住所録」「フリーカード」など楽しくて便利なソフトを内蔵。▶マウスを標準に255色のCGが簡単に描ける「グラフィックツール」など3つのソフトが入ったディスクが付属。▶お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業(株)コンピュータ事業部 商標部 MSF係まで。▶ MSX はアスキーの商標です。

※印刷サンプルはA1WSXの機能を使った作成例です。
(色調等、実際のものと異なる場合があります。)



別売・マウス FS-JM1-H
標準価格 7,800円(税別)

文字がキレイな「48ドット・カラー」宣言

本広告に掲載しております全商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品及びそれに関連する消耗品について消費税が付加されますのでご承知おき願います。

心を満たす先端技術 Human Electronics 松下電器産業株式会社

©徳間書店 1989 印刷・大日本印刷 Printed in Japan

雑誌 12089—11